N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

Future
MEDIA WITH PASSION

204
MARS
2008

T 02788 - 204 - F: 6,95 €

TIBERIUM
LE FPS DANS L'UNIVERS DE COMMAND & CONQUER

BÊTA-VERSIONS
ASSASSIN'S CREED – LEFT 4 DEAD – SOULSTORM...

DOSSIERS
STARCRAFT, L'IMMORTEL – L'HUMOUR DANS LE JEU VIDÉO

TESTS
SAM & MAX – THE CLUB – SÖLDNER-X–SILVERFALL SPEEDBALL – PIRATES OF THE BURNING SEA...

REZO
INTERVIEW : OLIGAN, MEILLEUR JOUEUR FRANÇAIS DE COUNTER-STRIKE 1.6
CRYSIS – CALL OF DUTY 4 – HELLGATE STONEHENGE

Numéro 204 • Mars 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

Communiqué de la **Western Coalition**

2015 :

Insurrections civiles généralisées en Europe et en Amérique. La loi martiale est établie, mais elle entraîne une destruction des processus démocratiques.

3 856 412 MORTS

2014 :

Le réchauffement climatique entraîne la montée des eaux, noyant des millions d'individus.

8 546 886 MORTS



2013 :

Une immense famine fait rage en Afrique, à cause d'importants changements climatiques, qui rendent les phénomènes météorologiques imprévisibles. L'anarchie s'installe sur ce continent de manière durable.

18 456 754 MORTS

2008 :

Début de la pandémie de grippe aviaire en Asie du Sud Est, qui crée des ravages, une véritable psychose et entraîne la fermeture des frontières.

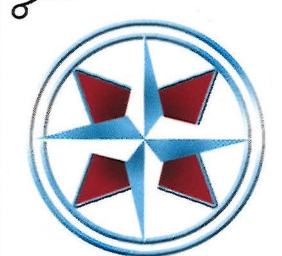
18 781 722 MORTS

2024 :

La famine s'étend aux pays développés, la dépression mondiale s'installe. La guerre semble inévitable.

C'est déjà arrivé. Voilà où nous en sommes.

Défendez votre Futur. Engagez-vous !



Les chiens errants recrutent.

- Nom : ______________________ - Numéro d'ADN : ______________________
- Prénom : ______________________ - Adresse : ______________________

Pour plus d'informations **www.leschiensrecrutent.fr**

Sommaire

204 MARS 2008

JOYSTICK n° 204 - Mars 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
RÉDACTEUR EN CHEF : Frédéric « Styx » Brunet
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
CHEF DE RUBRIQUE TEST : Fabio « Sundin » Bevilacqua
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Erica « Mélusine » Denzler

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Mathias « Baldours » Denis, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Thomas « Ed » Huguet, Guillaume « C_Wiz » Louel, Hélène « Ashbey » Pernot, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Gilles Viellard.

8



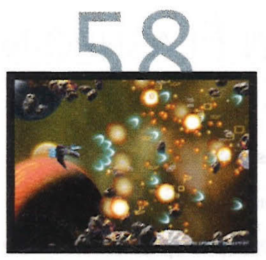
JEU DE LA COUV
Sundin n'aime pas l'avion ! Pour vous, il a quand même surmonté sa peur du décollage et volé durant 31 heures (le trajet n'était pas super-optimisé) en trois jours pour aller chercher des infos sur Tiberium. Le prochain FPS d'Electronic Arts dans le monde de Command & Conquer ! Si c'est pas du dévouement ça !

50



DOSSIER
En attendant StarCraft II, des milliers de joueurs se bataillent (encore) sur StarCraft premier du nom. Mais pourquoi ce titre est-il aussi populaire ? Qu'est-ce qui a fait le succès du RTS phare de chez Blizzard ? Toutes ces réponses et bien d'autres sont traitées dans ce dossier.

58

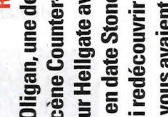


TESTS
La traversée du désert continue avec une série de titres moyens. Néanmoins, quelques oasis font leur apparition comme Söldner, Pirates of the Burning Sea et le troisième épisode de la saison 2 de Sam & Max. Rien de follement excitant, on vous l'accorde.

82



RESEAU
Rencontre avec Oligan, une des stars françaises de la scène Counter-Strike. Sinon, on revient sur Hellgate avec son dernier gros patch en date Stonehenge Chronicles. De quoi redécouvrir ce titre si les bugs du multi vous avaient rebuté. Et un tour d'horizon sur Crysis et Call of Duty 4 en multi.



PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)



FABRICATION
DIRECTRICE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
DIRECTEUR DE LA DIFFUSION : Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT : Anne Cornet
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.



sommaire #204

Operation Flashpoint en jeu complet,** voilà de quoi satisfaire tous ceux qui adorent les **FPS réalistes.** Et pour ne rien gâcher, cette **version complète est enrichie** de deux extensions. Les CD n'étant pas élastiques, il était **difficile de caser des tonnes de démos** à côté. Vous pouvez néanmoins profiter de **Sam & Max 202,** admirer la vidéo du prochain **Alone in the Dark** et vous éclater comme d'habitude sur un **large panel de jeux indépendants.

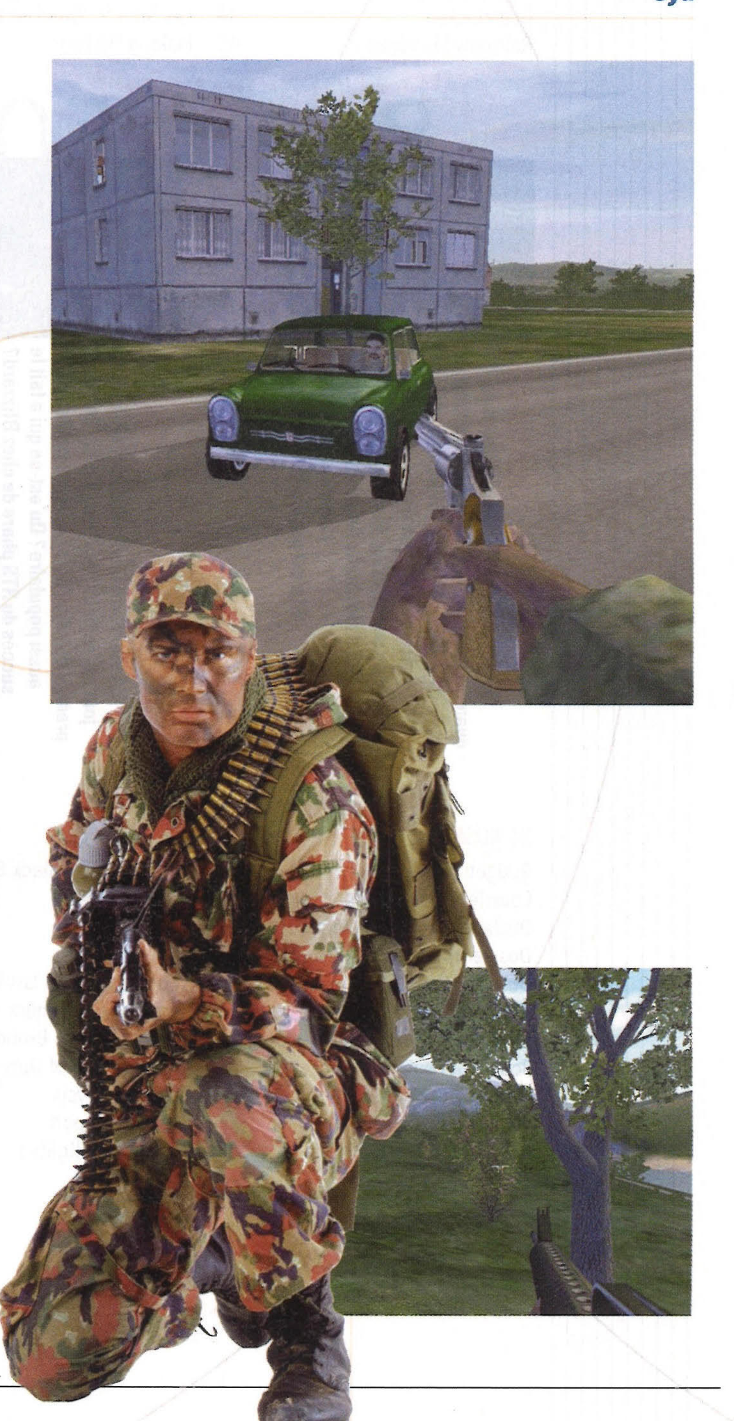
Cyd

LE JEU COMPLET

Operation Flashpoint : Édition Complète

Nom : Operation Flashpoint : Édition Complète
Genre : Simulation
Développeur : Bohemia Interactive
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.flashpoint1985.com
Config minimum : Windows 95/98/XP/2000, CPU 400 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo





En résumé

Amateurs de Quake, de Unreal Tournament et de tout autre FPS où il faut se lancer des roquettes à la tronche, passez votre chemin. Si vous mettez les pieds dans Operation Flashpoint, vous risquez fort de vous ennuyer. Par contre, les accros de simulation et de tactique de guerre seront aux anges. Dans ce FPS, votre avatar ne dispose ni de jauge de santé, ni de super-capacités et encore moins de vies supplémentaires. Une balle dans le bide et vous voilà raide mort, prêt à recommencer votre mission. Évidemment, les ennemis sont sur le même pied d'égalité, à la différence qu'ils visent très bien. Alors méfiez-vous du tas de pixels qui s'agite au fond de l'écran. Notez qu'en plus de la campagne solo d'origine, cette version complète inclut deux extensions : Resistance et Red Hammer. De quoi profiter de plusieurs semaines de jeu et patienter jusqu'à la sortie d'Operation Flashpoint 2 prévue au printemps 2008.

La démo

Sam & Max 202 : Moai Better Blues



Genre : Aventure
Développeur : Telltale Games
Éditeur/Distributeur : Telltale Games
Site Internet : www.telltalegames.com/samandmax
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Moo

En résumé

Dans cet épisode, Sam et Max sont confrontés à un problème de taille : le Triangle des Bermudes. Mais pas tel qu'il est décrit dans les mythes et légendes. Cette fois, le triangle n'est pas à un endroit fixe, il avale tout et recrache tout sur l'île de Pâques, qui devient une véritable décharge. Cette démo est évidemment limitée, vous pouvez néanmoins débourser 8,95 dollars (soit environ 6 euros) pour vous procurer l'épisode dans son intégralité via le site officiel.

La vidéo

Alone in the Dark : Near Death Investigation

En résumé

Découvrez le cinquième épisode de la série Alone in the Dark dans une vidéo qui, à défaut de faire froid dans le dos, montre de nombreuses subtilités de gameplay. Des détails qui devraient sans nul doute vous donner envie d'en savoir davantage sur ce titre prévu pour cette année.



Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

- Aveyond 2
- Bubble World
- Fishie Fishie
- Galaxy Scraper
- Harpooned
- I wanna be the guy
- NOMBZ
- Pingus
- Real Estate Empire
- Rollerdex
- SeizureDome
- Thunderwheels
- Tiki Trouble
- Zombie Shooter

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif.
En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

COURRIER

par la rédac

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

De si bons yeux…

Soit Yavin essaye de nous montrer que Blood Over est la copie conforme de Birth of Shadows, soit j'aurais dû prendre des lunettes lors de mon dernier test pour la vue, car quand je vois l'image page 32 de Joystick 203, je ne vois pas un « simili JDR », mais bien un « beat-em-all ».

Matthew

(P.S. : Qu'est-ce qu'on peut bien raconter pour savoir qu'on a écrit à Joystick, et qu'on leur a donné 10 secondes de travail en plus, gniak).

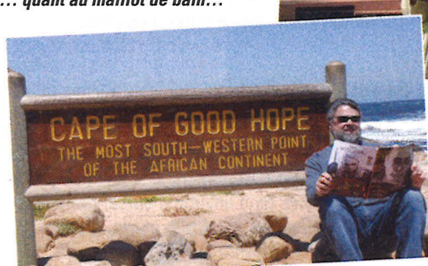
Cher lecteur, avant tout, bonjour. Et bravo ! Voilà près de deux ans que je truffe ma rubrique d'erreurs afin de savoir si quelqu'un se donne la peine de la lire et j'ai enfin droit à une réaction. C'est pas trop tôt.

Around Ze Weurld des barbus

Hello cher Joystick.
Un petit coucou de Marrakech… Avec un peu de chance, vous êtes en plein bouclage pendant que je bulle au bord de la piscine… Niark niark niark…

Jérémie

Vraiment très belle votre piscine… quant au maillot de bain…



Super-anniversaire à toute l'équipe Joystick !
Lecteur dès le début, je prends rendez-vous pour le 400 (si je sucre pas les fraises d'ici là).

Hervé

Eh ben, c'est gai…

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Sous le soleil



J'ai un problème, les gars, ma copine ne lâche pas mon joystick. Euh, eh bien, avec tout ça, je crois que je n'ai plus le choix, faudra que je la marie…

Des Montréalais
en République dominicaine

Toutes nos félicitations ! La jeune mariée et maman pourra continuer à lire son magazine préféré tranquillou pendant que le papa dévorera « Parents » et changera le marmot qui aura déjà un bon coup de soleil à sa naissance, vu la couleur du ballon. Parents indignes !

Les petites annonces…

Je souhaite souhaiter (répétition ?) un joyeux anniversaire à Florence qui est née le 12 mars. Je t'aime.
Et merci Joystick pour ce merveilleux magazine ^^.

Julien

Eh, on n'est pas Skyrock ici ! Tiens, nous aussi on vous envoie un message : si vous avez envie de travailler dans notre merveilleuse équipe, que vous avez une plume originale et irréprochable, plein d'idées folles, alors envoyez-nous ici même (ou par courrier) un cv et un test de jeu ! Sinon, continuez à nous faire parvenir toutes vos pensées profondes sous forme de courriers. Voilà, c'est tout, bisous, hein !

Around ze FRANCE

Bonne année à toute l'équipe !
Les remontées mécaniques, c'est tellement long, la neige c'est tellement froid et mouillé, il m'a fallu un peu de saine lecture pour me sentir VRAIMENT en vacances…
La bise et surtout : meilleurs vœux comme on dit !

Jérémie



Ne bougez pas, on vous envoie Cyd !

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr

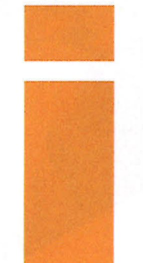
- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


I ♥ LIFE
EASTPAK U.S.A.
EASTPAK U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Tiberium Tiberium Tiberium Tiberium Tibe

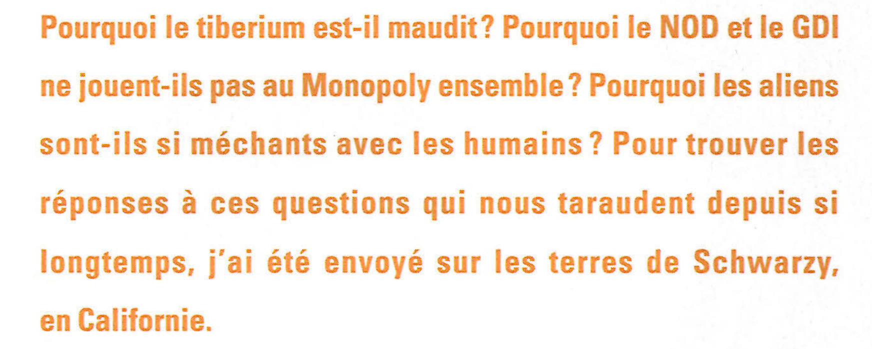




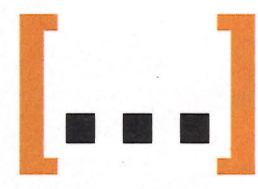
Il était une fois un beau matin ensoleillé à la rédaction de Joystick. Sundin s'entraînait à Virt... euh... travaillait avec beaucoup de sérieux sur le dernier projet des frères Tabernak.
À quelques mètres de lui, Styx, sur son trône, les deux bottines en cuir calées sur son bureau, relisait les derniers papiers de Savonfou. Quand tout à coup, son téléphone sonna. Il décrocha et marmonna quelques minutes, les yeux pétillants et le sourire en coin, puis il raccrocha, se leva, et tapota le dos de Sundin :
« - Tu pars en Californie dans dix jours.
- Quoi ? En Californie ?
- À San Francisco.
- Quoi ? À San Francisco ?
- Oui.
- Quoi ? Oui... bon euh... on envoie qui là-bas ?



- Tu vas voir Tiberium, le FPS de Electronic Arts.
- Savonfou ? Lucky ? Ou Tuttle, tiens, il aime bien l'avion, il m'a dit.
- Bon voyage.
- NOOOONNN !?! C'est que hmm... c'est l'anniversaire du lézard de ma voisine, je peux passsss ! »
Trop tard. Sundin le savait, son excuse était bidon. Mais il n'avait pas le choix, entre trente heures au-dessus des nuages ou subir le courroux d'un Styx agacé, il n'y avait pas photo.



Pourquoi le tiberium est-il maudit ? Pourquoi le NOD et le GDI ne jouent-ils pas au Monopoly ensemble ? Pourquoi les aliens sont-ils si méchants avec les humains ? Pour trouver les réponses à ces questions qui nous taraudent depuis si longtemps, j'ai été envoyé sur les terres de Schwarzy, en Californie.



Je venais d'atterrir. Six heures du mat' à Paris, milieu de soirée à San Francisco. Mais merde ! Il pleut des cordes, ici ! Petite bavette au resto de l'hôtel, bien moins bonne que celle de chez nous. Puis au lit, genre ceux où vous pouvez rentrer à dix. Gros dodo. Levé huit heures. Mais merde ! Il pleut toujours des cordes ici ! Allez, un petit effort, on se balade un peu le matin, et on va voir ce pour quoi on est là l'après-midi. Tiberium. Juste Tiberium.

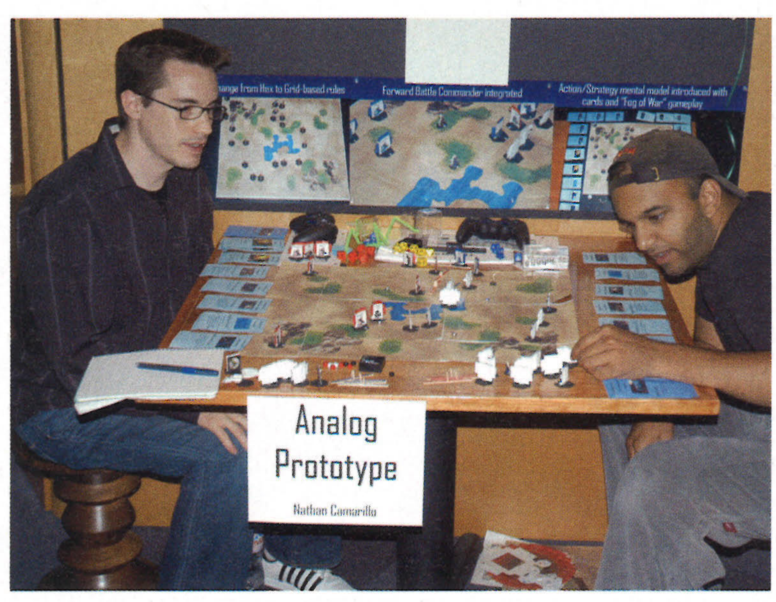


PAR Sundin

GENRE : FPS À PLUSIEURS VISAGES
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS/ ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 2008/DÉBUT 2009



TIBERIUM



Voilà Tiberium… enfin, au tout début du projet. Pour juger des forces et des faiblesses du système stratégique, rien de tel qu'un bon vieux jeu de plateau fait maison.

Renegade m'a tuer



Déchirer ces satanés gars du NOD en 3D et vue à la première personne, en voilà une idée originale ! Ah, non, en fait, des gars de chez Westwood avaient (déjà) eu la même… il y a six ans… Et le bébé s'appelait Command & Conquer : Renegade. On y incarnait Havoc (pourquoi les noms de ces gars sont-ils toujours aussi ridicules !?!) et on devait secourir les gentils, kidnappés par les méchants. Si on regarde un peu les critiques de l'époque, notamment celle de Joystick, on peut y lire que Renegade était une grosse déception… mais qu'il n'était pas foncièrement mauvais. Certes, les niveaux étaient linéaires, l'I.A. dans les choux et les graphismes vieillots, mais l'univers – tiré des STR de la série – était déjà très accrocheur. Mais, allez savoir pourquoi, Renegade renvoie une image plus qu'exécrable chez les joueurs à qui j'en ai causé. Un préjugé tenace qui a sûrement pesé dans le choix du nom du nouveau petit, qui a décidé de s'émanciper de sa marque de famille. On a peur d'être aussi connu pour les bons STR que pour les mauvais FPS en cas de nouvel échec chez EA ?

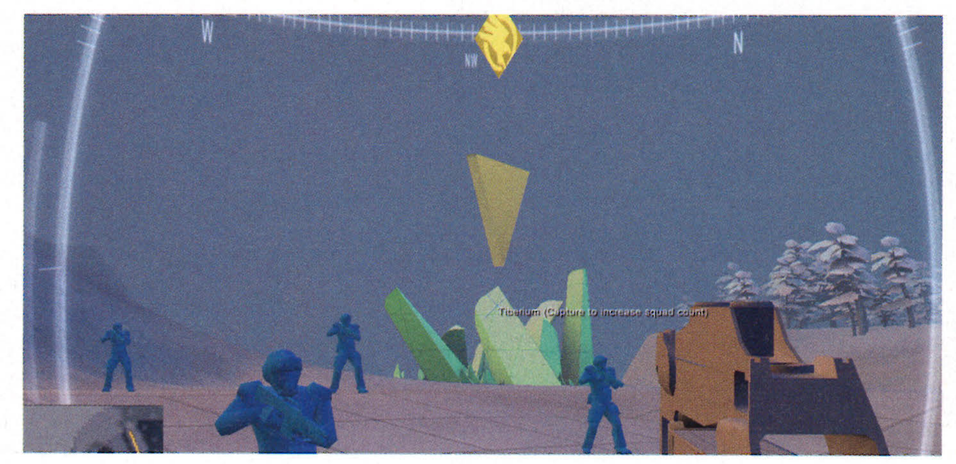
Qu'est-ce qui est vert, fluorescent et qui donne très mal à la tête ?

Posons le décor. Univers science-fiction. XXIe siècle. Command & Conquer. La base est intéressante. Il y a déjà des gentils, le GDI. Il y a déjà des méchants, la confrérie du NOD. Et depuis Les Guerres du Tiberium (2007), il y a même des très méchants, les Scrins. Tout ce beau monde se bat pour le tiberium, un étrange minerai apparu dans nos contrées à la fin du XXe siècle. On n'est pas exactement sûr de son origine, il proviendrait d'une chute de météorites, près du Tibre, chez les Ritals. Toujours est-il que l'humanité lui découvre des propriétés incroyables… avant de s'apercevoir du pire : le tiberium est sale, vérolé, pourri, radioactif, infect, mortel ! Eh non, ne me demandez pas ce que trafiquait José Bové pendant ce temps-là, je n'en ai pas la moindre idée. Mais reprenons. La communauté internationale se fait caca dessus et le virus se propage à vitesse grand V. Seules quelques régions, situées dans les parties les plus reculées de la planète, échappent quelque peu à cette malédiction… Voilà pour le tableau écologique. Maintenant, mettez un gentil et un méchant qui se foutent sur la tronche pour pimenter le tout. Les gentils seront représentés par les forces du GDI (Global Defense Initiative), qui veulent préserver ce qui reste de notre patrimoine, et les méchants, ce sont les gars du NOD, qui pensent au contraire que cette étrange apparition est un signe et que l'humanité ne doit pas passer à côté. Très… manichéen… Bref, le torchon brûle rapidement et les deux factions se mettent dessus pendant cinquante ans d'humanité et dix ans de jeu vidéo.

Tiberium, le FPS, nous plonge au cœur des années 2060, dix ans après les dernières escarmouches sur Les Guerres du Tiberium. Vous y incarnez Ricardo Vega, le bon élève qui, à force d'abnégation et de courage, devient



Et dans quelques mois, il devrait ressembler à ça.



Cela fait environ un an que Tiberium a la tête d'un FPS.



Attendez, je rêve ou c'est le gars qui a joué dans Crysis au milieu ?

chef de bataille. Que c'est beau ! Naturellement, en tant que commandant de l'unité RAID (Rapid Assault and Intercept Deployment), c'est vous qu'on envoie enquêter sur une mystérieuse tour alien plantée en Italie...



Magne-toi, Jeannot, bute-moi cet alieeennn !

bastonnnnnnnn ! Tatatatataatatatatata-tataaaa ! Bande d'enfoirésssss ! Crevezzzzz !! Creeevezzzzzzz ! Salaud de Yavinnnnnn ! Ouaaaaaa... Hmmm, désolé... Bon O.K., je vous la refais en décryptée : Tiberium sera une expérience brutale, brûlante, viscérale ; un FPS à 100 à l'heure, du genre Unreal Tournament, fait de sauts gigantesques et de glissades magistrales. Ceux qui se sont essayés aux Guerres du Tiberium doivent très bien comprendre de quoi je parle. Maintenant, rajoutez à ça un peu de Crysis, avec en lieu et place de la combinaison, un gun du futur multi-facettes.



Mais non, je suis con, c'est celui qui jouait dans Halo !



Vénérable et juteuse série

Grande et illustre série que celle de Command & Conquer, sans aucun doute un des piliers de la famille de la stratégie en temps réel. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, le tiberium n'a pas toujours été au centre des débats. Pour dire ça joliment, la série Command & Conquer est un arbre à trois branches : la branche Tiberium, la branche Alerte Rouge et la branche Generals. Bien qu'il ait perdu son nom de famille, notre FPS du jour devrait être catégorisé dans la première branche, comme le tout premier opus de la série d'ailleurs. C'était en 1995, il y a bien longtemps, il s'appelait Conflit du Tiberium et il était un STR. Dans le jeu, on était déjà en 2010, le tiberium débarquait et le conflit NOD/GDI en était à ses balbutiements. En 1999, le STR Soleil de Tiberium suit le chemin tracé par son aîné et nous précipite en 2030. On sait alors que le tiberium est toxique et qu'il faut fuir à tout prix. Le GDI et le NOD se bastonnent toujours. Le dernier opus en date, un STR toujours, n'est autre que Les Guerres du Tiberium, sorti l'an dernier. L'histoire prend place en 2047 et le GDI et le NOD se tapent encore sur la gueule. Et comme si ça ne suffisait plus, les aliens débarquent !
Question gameplay, on tient là une série qui n'a jamais rien révolutionné mais qui a toujours su produire des titres probants, alliant réalisation technique impeccable et gameplay très nerveux. Enfin, il ne faudrait pas oublier les fameux et si caractéristiques « briefings d'entre missions ». Ceux du dernier opus, kitsch à souhait et menés par une pléiade d'acteurs totally has been, sont tout simplement mythiques...



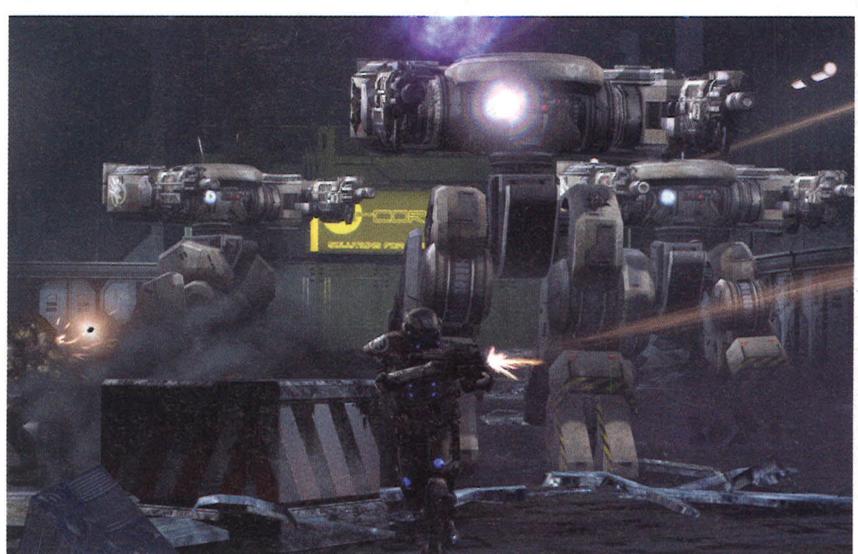
Et le NOD au fait ? Il est où Kane d'abord ? Je veux jouer le méchant, moi ! Je veux jouer le méééchannnt je vous disssssssss !

Monte le son, Savonfou !

Eric Kraber m'a donné de précieuses informations sur la partie audio de Tiberium. Quoi ? C'est qui Eric Kraber ? Euh, ouais, c'est qui d'ailleurs ? Eh bien, c'est le Senior Audio Director du studio. Là, vous voulez savoir ce que j'ai pensé de son speech, et je vais vous répondre que ça va claquer sévère. Si je vous dis par exemple Adaptative Surround Experience (à prononcer avec l'accent californien), il faut penser que chaque élément sonore (tirs de balles, gueulantes de vos équipiers, cris étouffés des aliens) peut être, techniquement, mis en avant à un moment précis. L'intérêt ? Que l'environnement sonore soit le plus réaliste possible et mieux, qu'il soit adapté correctement à chaque situation.

Il en va de même pour la musique, plus ou moins stressante selon l'intensité des combats. Et la liste des possibilités offertes par cette nouvelle technologie ne s'arrête pas là. Avec l'ASX Predictive Targeting, les impacts de balles produisent des sons différents selon que vous ratez, touchez ou tuez l'ennemi. Mieux, avec l'ASX Focus Layers, l'ordinateur va choisir automatiquement de mettre en relief les éléments sonores situés dans votre champ de vision. C'est qu'on n'est plus très loin du cinéma avec tout ça. Le studio américain a d'ailleurs fait appel à des ingénieurs d'Hollywood pour les bruitages et à un orchestre pour la musique. Au final, et je ne dis pas ça parce qu'on m'a présenté le jeu sur écran géant avec des baffles de quatre tonnes, mais c'est très prometteur.

Non mais sans blague, il est où Kane ? Et quel sera son rôle dans Tiberium ?



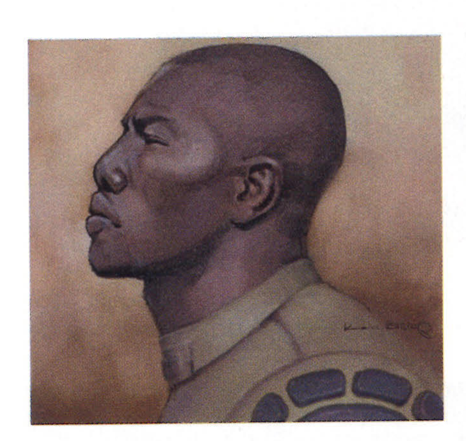


On peut imaginer que son utilisation soit également calquée sur la nanosuit du collègue : un coup de molette, un clic de souris et hop, votre flingue arbore un tout nouveau canon, cette fois parfaitement adapté à la situation. Lance-grenades, lance-missiles, sniper ou fusil d'assaut, y en aura pour tous les goûts et pour tous ces satanés parasites.

Récapitulons : UT, Crysis... Attendez, je crois qu'il reste encore un truc au fond du sac, et ça m'a l'air sacrément lourd en plus... je tire, je tire... aaaahh, STRATEGIE ! Stratégie ? Mais c'est quoi ça ? W00t ? Non, je vous en prie, rangez votre couteau, FPS et Stratégie ne sont pas forcément incompatibles. Demandez aux gars d'Ubisoft ce qu'ils en pensent, tiens ! GRAW 2 ou Rainbow Six : Vegas, voici deux exemples de FPS alliant action et stratégie. Stratégie très ledge, hein, mais vous voyez le truc. On pourrait aussi évoquer Star Wars : Republic Commando, qui est peut-être celui qui se rapproche le plus de Tiberium, en fait. Bref, j'ai donc le plaisir de vous annoncer que vous ne serez pas seuls face







aux envahisseurs. Concrètement, c'est simplissime : dans chaque mission sont disséminés des champs de tiberium. En théorie, on devrait avoir le choix : les sécuriser ou passer son chemin et se la tenter solo. Mais si je vous dis que c'est en accaparant ces zones que vous obtiendrez des renforts, vous vous doutez bien que ça mérite quelques minutes de fusillade. Et ces renforts alors ? Quels sont-ils ? Soit une unité de mitrailleurs, soit une formation d'infanterie lourde, soit un Titan (terrible exosquelette bien connu des fans de la série), soit, une frappe aérienne – et chirurgicale – distillée par un escadron d'Orca. Normalement, ce panel devrait vous permettre de réagir à n'importe quelle situation. En bon chef de guerre et en utilisant correctement les compétences de vos ouailles, vous pourrez alors planifier chacune de vos attaques, ou presque. Attention, cela dit, il n'est pas question de micro-gestion pointilleuse, on parle juste de quelques ordres passés via les raccourcis clavier. L'action avant tout, camarade !

La carrure d'un futur maire ?

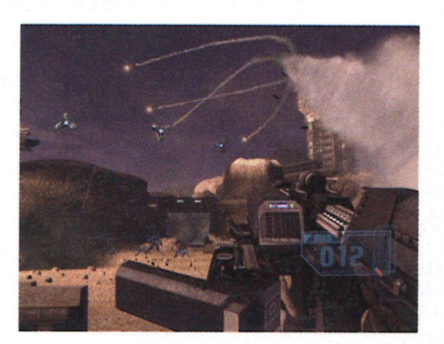
Au niveau visuel, le parallèle avec Les Guerres du Tiberium est encore d'actualité. Comme son aîné, Tiberium ne sera sûrement pas le plus beau FPS de l'année, mais il nous en mettra quand même plein les mirettes. Le design des aliens, les incessants jeux de lumière, les effets d'atmosphère très poussés et les couleurs tape-à-l'œil devraient prendre le



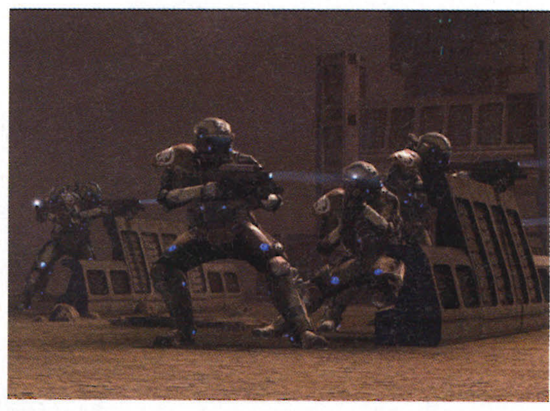
Croyez-moi, le Titan fait beaucoup de « bruit » à l'écran… et de dégâts aussi d'ailleurs…

pas sur les défauts dont semble souffrir le titre à l'heure actuelle, à savoir des corps un peu anguleux et surtout des environnements vides et fades. Question moteur graphique, Tiberium utilise une version améliorée de l'Unreal Engine 3 et il demandera sans doute son Core 2 Duo et sa carte graphique nouvelle génération. « Normal ».

Pour conclure, et pour tout vous dire, mes premières impressions ont été positives, et presque très positives. Presque, parce que beaucoup de questions restent encore en suspens. Et parce qu'on est encore loin de la fin du développement (qui dure depuis plus de deux ans !), je me dois d'être prudent. Aucun doute sur la rythmique et la nervosité du titre, ça sera bon. Aucun doute sur l'utilité du gun polymorphe, ça sera bon. Mais qu'en sera-t-il de l'aspect tactique, le cœur même du jeu ? Ne sera-t-il pas qu'un gadget ? Les contrôles seront-ils intuitifs ? Devra-t-on réellement se servir des capacités de chacun pour avancer ? Les unités seront-t-elles bien équilibrées ? Et quid de l'Intelligence Artificielle ? Voilà en gros, les points sur lesquels les développeurs de chez EA doivent plancher en ce moment même. La balle est dans leur camp, et il nous tarde de l'avoir en main, en version finale.



En bas à gauche de l'écran se trouvera une mini-carte, façon STR, qui servira à organiser et planifier les déplacements de ses troupes.



On imagine facilement l'utilité des Orca dans les goulots d'étranglement ou sur les lieux très chargés en aliens.



Entretien avec Chris Plummer Producteur de Tiberium

Chris Plummer a une bonne tête, genre « je bosse dans le jeu vidéo et je reste quand même un gars cool et branché ». Du coup, tout le monde voulait lui causer et j'ai dû poireauter une heure en sirotant une bière amère. C'est chiant, les gens cool, en fin de compte…



Joystick : Bonjour Chris, si je te dis « Renegade » ?
Chris Plummer : On a beaucoup appris de Renegade. Il y avait des idées, vraiment. Mais c'est vrai qu'au final, ça n'a pas bien fonctionné. C'est dommage parce que le multi n'était pas si mauvais en plus. J'ai aimé le multi. Mais de toute façon, les deux projets sont presque incomparables. Tiberium, c'est « commander » alors que Renegade, c'était plutôt « commando ».

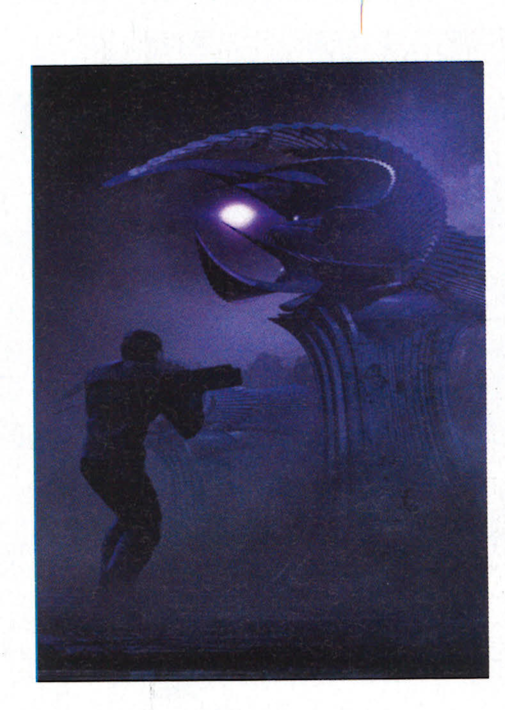
Justement, est-ce qu'on pourra quand même se la jouer solo dans Tiberium ?
Dans certaines missions oui, mais ce n'est clairement pas l'intérêt du jeu.

Parlons de la gestion des troupes, tu peux développer un peu plus ?
Sur PC, on gère ça via des raccourcis clavier. On peut faire bouger ses troupes, les faire attaquer, les mettre à couvert, courir et d'autres choses encore. On choisit son unité en fonction de la situation. Il y a quatre unités différentes, dotées de compétences bien spécifiques. Vous avez donc un certain nombre de choix stratégiques à effectuer dans chaque mission : choix des renforts et choix de « l'approche tactique ». Dans certaines d'entre elles, vous débuterez directement avec des troupes, et dans d'autres, vous serez seul et devrez vous approprier ces fameux champs de tiberium.

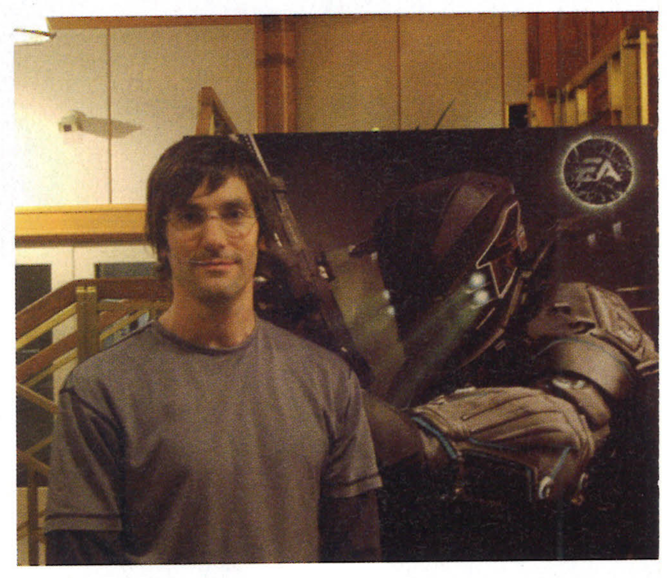


On ne peut pas commander plus de quatre unités simultanément, c'est bien ça ?
On a bien réfléchi, avec des joueurs, sur le nombre optimal d'unités à commander. Quatre s'est révélé être le chiffre le plus équilibré. Cela offre de multiples options, en termes de mouvements tactiques par exemple, tout en n'étant pas trop lourd à gérer.

Avez-vous fait un travail particulier sur l'I.A. ?
On y travaille, on est en plein dedans. Eh oui, c'est un point critique. On va essayer de proposer différentes I.A.



Pour la construction du scénario, avez-vous travaillé avec l'équipe de C&C 3 : Les Guerres du Tiberium ?
Oui, notre équipe a travaillé sur l'univers du Tiberium avant même celle des Guerres du Tiberium. Nous sommes restés en contact avec eux en permanence pour nous assurer de la cohérence générale de l'histoire de la série. Plus récemment, nous avons collaboré avec l'équipe de Kane's Wrath (ndlr : la première extension pour Les Guerres du Tiberium, à paraître incessamment sous peu) pour garantir, une fois encore, qu'il n'y aurait pas de contradictions dans nos produits. Certains éléments de l'histoire de Kane's Wrath se retrouvent d'ailleurs dans la nôtre. Le plus difficile était de créer une histoire qui puisse captiver l'attention de ceux qui n'ont jamais joué à un Command & Conquer mais qui soit en même temps suffisamment riche pour accrocher ceux qui suivent la saga depuis 1995. De nombreuses questions que se posent les fans depuis tout ce temps vont d'ailleurs trouver des réponses dans Tiberium, et d'autres questions vont surgir à leur tour…



Chris Plummer.

Des infos précises sur le mode solo ? Combien de missions ? Linéaires ou ouvertes ?
On ne peut pas encore le dire précisément, mais ce sera linéaire, oui. On veut quelque chose d'intense et d'immersif. Et il faut que ce soit fun, sans prise de tête.

Et le multi ? Pourra-t-on jouer NOD et Scrins ?
Non, on ne pourra jouer que GDI. Tiberium est un jeu centré autour de cette faction. Ce que je peux dire pour le moment, c'est que les parties pourront rassembler jusqu'à huit joueurs (ndlr : chaque joueur disposera de ses escouades, ce qui nous promet de bons gros affrontements !).

À qui s'adresse Tiberium ?
C'est sûr qu'on aimerait plaire aux gros joueurs et qu'ils se disent : « il y a de vraies idées intéressantes » dans ce projet. Pour les fans de la série, l'intérêt se trouve aussi du côté de l'univers. Ils pourront s'immerger un peu plus dans l'histoire de la série, redécouvrir son background et sa mythologie.


S
1&1
De l'info actualisée sur votre site avec 1&1 Contenu Dynamique
1&1 Marketing en ligne pour gagner de nouveaux clients
Outils de communication pour fidéliser vos visiteurs
1&1 Webmail pour consulter vos emails depuis n'importe quel PC
Créez vos propres T-shirts personnalisés et vendez-les sur votre site
Gestion simplifiée de votre Pack à partir de l'Espace Client 1&1
1&1 Serveurs Dédiés pour une performance maximale
Jusqu'à 5 noms de domaine inclus dans votre Pack Hébergement
Gestion de vos noms de domaine externes à partir de votre Pack 1&1
-50 % sur tout pendant 3 mois !

Surprenez vos visiteurs avec un

Avec les Packs Perso 1&1, rien de plus simple ! Réalisez un site attractif, sans même avoir de connaissances techniques grâce à 1&1 TopSite Express. De nombreux outils intuitifs et simples d'utilisation vous offrent en plus de nombreuses possibilités pour personnaliser vos pages Web.





StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft
II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft
II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft
II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft II
Lich King aussi, quand même. Mais qu'est ce qu'ils foutent ??

DITO

Styx

Crytek...



...se la pète grave et annonce avoir écoulé un bon million d'exemplaires de Crysis. C'est moins qu'espéré et c'est ta faute. Oui oui, toi qui me lis et n'as pas acheté le jeu. Salaud.

Oh yEAh



Dring dring ! Allo ? Bonjour monsieur Electronic Arts, vous allez bien ?
Oh, à la fin du mois de mars vous proposerez les jeux de l'Orange Box de Valve Software individuellement. Bien, bien, nos lecteurs pourront donc acheter Half-Life 2, Team Fortress 2 ou Portal sans être obligé de dépenser des sous pour les autres jeux de la compil'.
C'est une excellente idée, nous la saluons. Mais pour les prix ?
Oh vous ne savez pas, bon... très bien.
Passez-nous un autre petit coup de fil quand vous en saurez plus.
On vous adore, bisous.

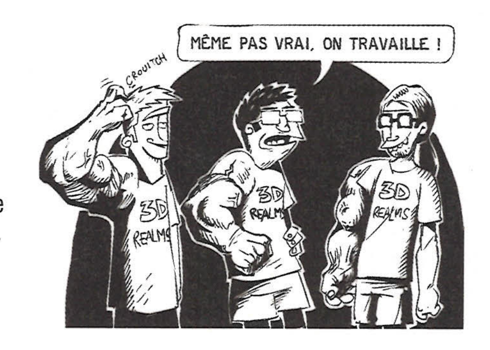
Trop bête

Aller au zoo, c'est rigolo mais pourquoi sortir de chez soi quand on peut avoir les bestioles à la maison ? Aucun intérêt, la preuve avec ces jolies clés USB en forme de mignons petits animaux. La société (www.minimoo.se) responsable de leur mise sur le marché en produit pour l'instant quatre : une tortue, un gorille, un mouton ou un gentil petit cochon. Plutôt bon marché (275 couronnes suédoises pour 1 Go - soit une trentaine d'euros car la Suède n'a toujours pas droit à notre belle monnaie unique, on en apprend des trucs dans ce magazine, c'est affolant), ces périphériques ont arraché à C_Wiz un « ah ouais... » des plus consternés. On le comprend le pauvre vieux, y'a même pas de mouettes.



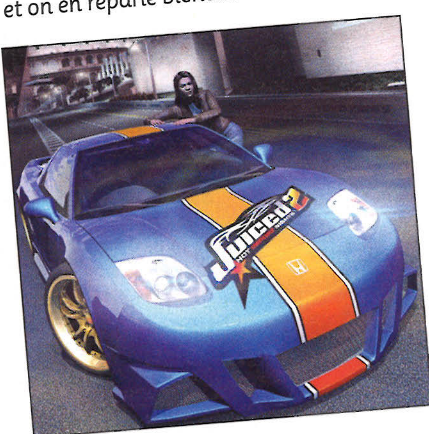
On s'en b... !

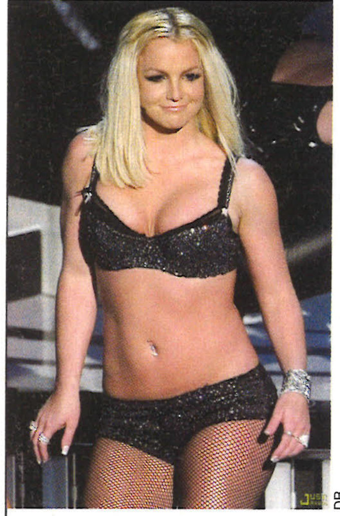
Copenhague peut exulter, c'est dans ses murs que se tiendra le 31 mai prochain l'édition 2008 du « Masturbate a ton ». Comme son nom le laisse subtilement deviner, il s'agit d'un marathon annuel qui réunit la crème (si j'ose dire) des branleurs de la planète qui se réuniront pour s'adonner à l'onanisme intensif, et discuter à plusieurs du plaisir en solitaire. Alors, je ne veux pas tuer le suspense, mais j'ai bien peur que cette année encore ce soit les petits gars de 3D Realms qui remportent le trophée.



Court-jus

Vu la qualité plus que discutable de sa série de jeux de bagnoles Juiced, THQ a décidé d'arrêter les frais et d'y mettre un terme définitif. Heureusement pour la centaine de développeurs en charge de ces projets, ils n'ont pas été virés comme des malpropres mais triment déjà sur deux nouveaux titres ultra top secrets. On les appelle, on se fait une bouffe et on en reparle bientôt.




DR

Stop ou encore ?

Au risque de me faire excommunier par le révérend Yavin, je dois bien avouer que les courses de chevaux m'ont toujours gonflé. Alors que parier sur la date de la mort (forcément prochaine) de Britney Spears ou d'Amy Winehouse c'est carrément plus fun. Un site Web (http://whenisbritneygoingtodie.com/) propose en ce moment ce jeu concours d'un « bon goût » extrême. Celui qui devine la date à laquelle chacune des deux célébrités passera l'arme à gauche gagnera... une Playstation 3. Une machine que l'on peut donc désormais réellement qualifier de console de la mort.

Mais que fait la micrOpolis ?

Envie de triturer le code source du vieux mais néanmoins légendaire Sim City ? C'est possible car ses auteurs l'ont finalement rendu public. Ça s'appelle Micropolis, du nom de code original du jeu étant donné que Sim City appartient encore et toujours à nos amis d'Electronic Arts. Il est donc normal que l'on ne se réfère pas trop à Sim City quand on évoque Micropolis, alors on dira qu'il s'agit du code source de S*m C*t* par correction pour les ayants droit et je pense que vous êtes assez intelligent pour comprendre de quel jeu il s'agit. (www.donhopkins.com/home/micropolis/)



Les temps changent

L'année 2007 a été un bon cru pour l'industrie vidéoludique. Rien qu'en France, on parle d'un marché de près de 3 milliards d'euros, soit une augmentation de presque 50 % par rapport à l'année précédente. Mais comment est-ce possible alors que des titres puissants comme Crysis ont généré des résultats plutôt décevants ? C'est simple, encore une fois ce sont les jeux casual qui ont cartonné comme des petits fous. Du coup, dans l'Hexagone, 4 joueurs sur 10 sont de jolies femmes qui s'adonnent à leur nouvelle passion. Au lieu de faire la vaisselle.

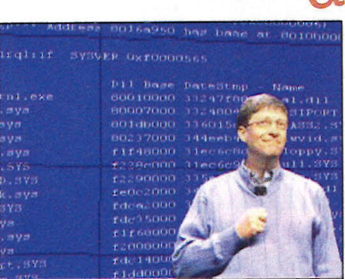


Tout le monde en (re)parle

Le mois dernier, on vous a parlé de Nitro Stunt Racing www.nitrostuntracing.com, un jeu de tutures développé à Lyon par cinq développeurs pétés de talent. Les bougres ne chôment pas et nous proposent des images inédites d'un tout nouveau circuit. Celui-ci devrait, à l'heure où vous lirez ces lignes, être mis gratos à disposition de tous les possesseurs de « Stage 1 » la première partie du jeu vendue 15 euros sur leur site officiel. Le jeu en vaut vraiment la peine et sachez que les petits gars de Gameseed bossent d'arrache-pied pour apporter le très attendu mode multijoueur prévu avant l'été. Ça vous laisse donc quelques mois pour vous payer un bon volant.

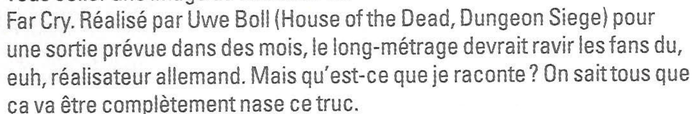


Mise au point



Depuis quelque temps, la rumeur enflait, un nouveau Windows devait faire son apparition en 2009 afin de voler au secours d'un Vista peu convaincant. La réponse de Microsoft ne s'est pas fait attendre et c'est non. Pas avant trois ans, le temps de mettre le produit bien au point et de le tester afin de fournir un vrai système d'exploitation. Enfin, là je vous ai récité la version officielle alors soyez sympa, faites semblant d'y croire.

Devil may farcry



L'actualité étant pauvre, début d'année oblige, on a décidé de vous coller une image du film basé sur Far Cry. Réalisé par Uwe Boll (House of the Dead, Dungeon Siege) pour une sortie prévue dans des mois, le long-métrage devrait ravir les fans du, euh, réalisateur allemand. Mais qu'est-ce que je raconte ? On sait tous que ça va être complètement nase ce truc.

Grand Theft Auto 4...



...sortira le 29 avril sur Playstation 3 et Xbox 360 alors que la version PC n'existe toujours pas officiellement. Ni officieusement, d'ailleurs.

Fallout 3...



devrait arriver vers la fin de l'année 2008, et nos copains de Bethesda en distribuent de nouvelles et chouettes images. C'est glauque, ultra-violent et sanglant, un peu comme moi quand un retraité tient absolument à faire l'appoint à la caisse de la supérette.

Massue effect



Rien ne va plus pour Mass Effect, le jeu de rôle futuriste de Bioware sorti sur Xbox 360. En cause : la scène de sexe entre un humain et un alien, décriée par un tas de gens qui n'y ont visiblement jamais joué. Ainsi, les gars de Fox News en ont conclu qu'une scène de sexe et de nu intégral n'avait rien à faire dans un jeu ciblé pour les enfants et les adolescents (?). Irrité, Jeff Brown, responsable communication chez Electronic Arts (éditeur du jeu) a rappelé que le jeu était réservé aux plus de 17 ans par l'ESRB en charge de ces classifications. Et de conclure en affirmant que plus les jeux vidéo grignoteront de l'audience aux chaînes de télé, plus se développeront des émissions pour mettre en garde les parents contre les « méfaits » des jeux vidéo sur les enfants. En langage de gamer, c'est ce qu'on appelle un headshot.

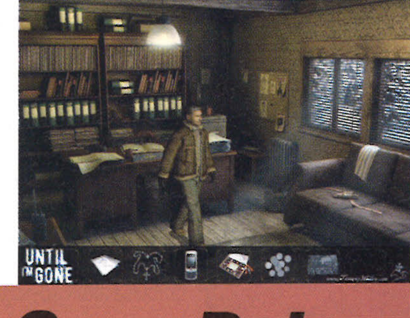




50ans ! 50ans ! 50ans ! 50ans !



La petite brique Lego, celle qui faisait hurler mes parents de douleur quand ils marchaient dessus (hihihi), a 50 ans ! Ou du moins le brevet qui l'a créée mais c'est un peu pareil après tout. Pour la petite histoire, sachez qu'une brique de 2008 s'enfiche parfaitement dans une de ses consœurs originales de 1958 et que 19 milliards d'éléments sont fabriqués chaque année par la firme danoise. Voilà, avec toutes les infos inutiles contenues dans cette news, vous allez pouvoir briller lors du prochain dîner avec la belle-famille.



Gone Baby gone

Alors là j'en ai marre. Non mais c'est vrai quoi, je me lève tranquillou, je vais me laver le visage, bois un petit kawa et qu'est-ce que j'apprends ? Until I'm Gone est retardé de plusieurs mois ! Tout ça parce que les développeurs tchèques de ce jeu d'aventure gratuit ont décidé de prendre leur temps. Non mais ça ne va pas se passer comme ça hein, si les développeurs bénévoles qui filent des jeux gratos se mettent à adopter ce genre de comportement, moi j'arrête de regarder à droite et à gauche en traversant la rue.



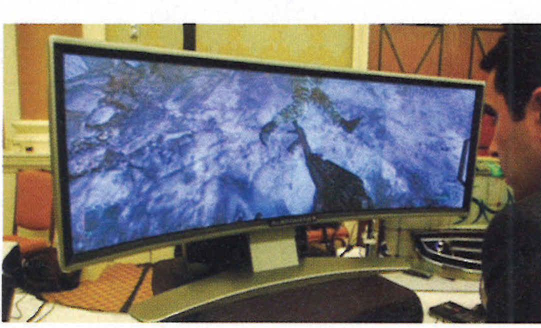
Passé Simple

D'après nos estimés confrères du site Next-Gen.biz (on les embrasse aussi), la « suite » de Bioshock se déroulerait avant les événements contés dans l'aventure originale. En fait, on pourrait bien assister au déclin de l'utopie d'Andrew Ryan et à la chute de la belle cité de Rapture. Comme il ne s'agit encore que de rumeurs, ces infos sont évidemment à prendre avec les pincettes de rigueur. Et le lecteur qui vient de penser « Qui est rigueur ? » est prié d'aller se cacher.

Phrase à la con

Mercredi 30 janvier 2008, 16h48
Savonfou : Regarde pas ta montre comme ça, j'ai bien compris que je te saoulais.

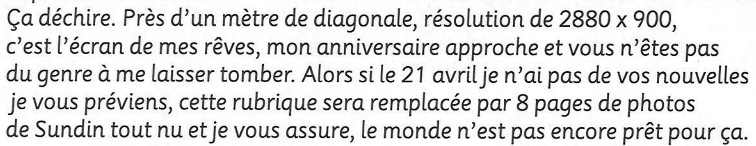
Un petit geste



Bon, les copains, regardez bien l'image à côté de ce texte. Matez-moi ce superbe écran de chez Alienware, impressionnant non ? Ça déchire. Près d'un mètre de diagonale, résolution de 2880 x 900, c'est l'écran de mes rêves, mon anniversaire approche et vous n'êtes pas du genre à me laisser tomber. Alors si le 21 avril je n'ai pas de vos nouvelles je vous préviens, cette rubrique sera remplacée par 8 pages de photos de Sundin tout nu et je vous assure, le monde n'est pas encore prêt pour ça.

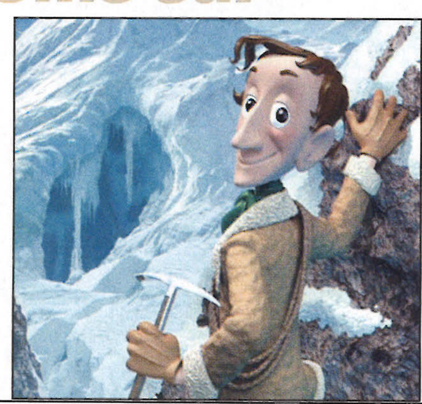
Missile solaire

Le drôle de bidule qui ressemble vaguement à une console portable et que vous pouvez contempler au-dessus de cette news est une… console. Oui, c'est absolument incroyable, un pad, des boutons, un écran (couleur), wouaah. L'originalité de la bestiole vient surtout de ses origines chinoises. Du coup, la machine peut lire un tas de trucs comme des jeux NES, Gameboy ou Gameboy Color mais aussi des fichiers MP3, JPEG, AVI et plein d'autres machins en trois lettres qui font genre je m'y connais en informatique. Là où ça devient vraiment fort, c'est quand on apprend que la bestiole turbine à l'énergie solaire et ne coûte que 125 dollars. Par contre je ne vous dirais pas où la trouver, je n'ai pas la moindre envie de passer le restant de mes jours en taule.



Rien n'est moins sûr

Après Hans Christian Andersen : The Ugly Prince Duckling (sic) on aura bientôt droit à la suite intitulée The Snow Queen and the Magic Mirror. A priori ça pourrait bien parler de neige, d'une reine et d'un miroir magique mais je me garderais bien d'affirmer quoi que ce soit. En dehors de ça, ce sera peut-être un jeu d'aventure, peut-être édité par Micro Applications pour une sortie peut-être cette année. Et il y a même un petit artwork pour donner une idée du résultat final. Enfin, peut-être.



La minute littéraire

À l'heure précise à laquelle j'écris ces lignes, ce bon vieux Sundin torche ses pages du jeu de la couv' en catastrophe et m'avoue, dépité, ne pas connaître le roman « La Stratégie Ender » d'Orson Scott Card sorti en 1985. Le pauvre pourra heureusement se rattraper sans effort grâce aux développeurs indépendants de Chair Entertainment. Ces derniers viennent en effet d'acquérir les droits du bouquin afin de le porter sur plusieurs supports dont notre vénéré PC et ce, grâce au célèbre Unreal Engine 3. A priori, on devrait avoir droit à plusieurs épisodes tous diffusés via téléchargement, le premier se consacrerait à l'entraînement d'enfants surdoués dans des salles de combats à gravité 0 alors que rien n'a encore été dévoilé pour les suivants. En attendant d'en savoir plus, lisez donc le livre et oubliez ses « suites » pour passer directement à « La Stratégie de l'Ombre » du même auteur. Conseil d'ami.

Call of Duty 4...

...se serait écoulé à plus de 7 millions d'exemplaires tous supports confondus. Félicitations, c'est un tout petit peu mieux que les ventes mensuelles de Joystick.

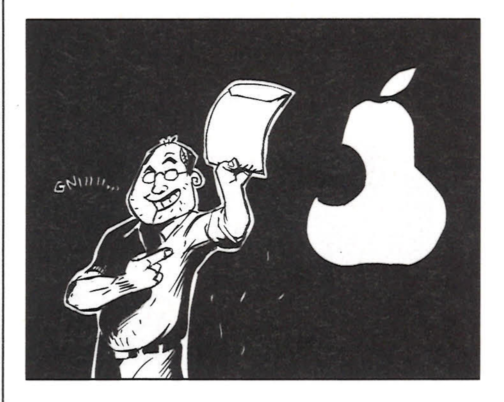


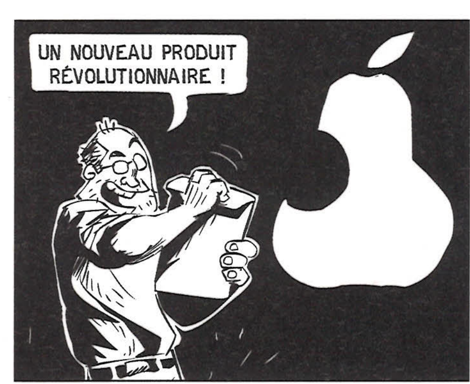


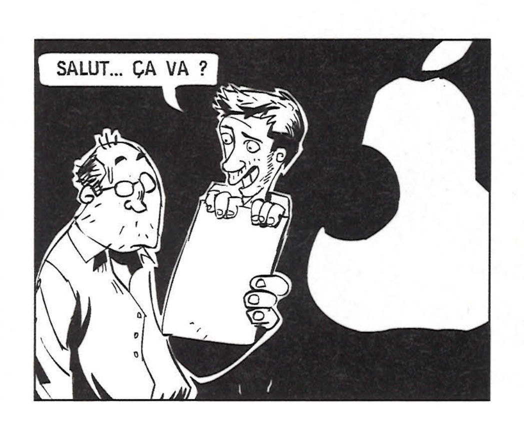
Du Calme

Nerveux au bureau ? Malmené par un collègueagaçant ? No souçaille, comme disait je ne sais plus quelle pimbêche décérébrée, voici la souris à détection de stress. L'engin dispose d'un capteur sur lequel vient se poser votre pouce et mesure, en temps réel, votre niveau d'angoisse. Lorsqu'elle sent que vous allez bientôt péter un câble et défoncer la tronche du premier venu à coups de parapluie, hop hop hop, la bestiole lance sur votre PC un petit programme de détente avec différents exercices. Ceux-ci vous demanderont, par exemple, de respirer lentement et profondément pendant de longues secondes. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à vous lever doucement, marcher jusqu'au bureau de l'importun, lui encastrer la tête dans son écran, lui présenter de sincères excuses, puis retourner vous asseoir, parfaitement détendu.









Lieu commun

Après Lyon en décembre dernier, ce sera au tour de Paris d'accueillir la prochaine édition de la GameDevelopers Conference. Celle-ci se déroulera les 23 et 24 juin 2008 sur le site de La Défense. Pour ceux qui chercheraient la raison d'un tel déménagement, le directeur exécutif de l'événement, Pierre Carde, explique qu'on devrait y voir encore plus de développeurs de talent grâce à une position plus centrale et abritant les plus grands studios de développement du pays. En voilà un qui va se faire plein de potes en région Rhône-Alpes.





Par l'entremise d'une offre d'emploi publiée sur leur site officiel, on apprend que le prochain jeu de Bizarre Creations (Project Gotham Racing, The Club…) pourrait bien être un gros jeu d'action. Enfin, c'est la première chose qui vient à l'esprit quand on lit « level designer spécialisé dans les jeux d'action et/ou FPS », mais ça ne veut probablement rien dire. Après tout Yannick Noah s'est bien lancé dans la chanson.

Heavy Duty…

a oublié de sortir fin 2007 et n'arrivera qu'au troisième trimestre de cette année. Il s'agit d'un mix entre un jeu de stratégie et d'action et vous l'aurez probablement oublié d'ici moins de dix minutes.



En fidèle lecteur de la chouette rubrique Matos de notre bien aimé C_Wiz, vous connaissez sans aucun doute la société finlandaise Futuremark et ses célèbres logiciels spécialement conçus pour mettre nos cartes graphiques à genoux. Dix ans passés à évaluer les configurations des joueurs les ont manifestement poussés à prendre une grande décision : utiliser leurs connaissances techniques afin de développer de vrais jeux. Pas crédible ? N'oublions pas qu'à l'origine, la société fut créée par Remedy Entertainment (Death Rally, Max Payne 1 & 2) et là, forcément, ça change tout.

C'est la fête !

C'est bien connu, au Nord, c'était les corons. Eh bien maintenant c'est Ankama, la petite boîte roubaisienne qui n'en finit plus de monter grâce à l'infatigable Dofus et le prochain (et très attendu) Wakfu. Histoire de prouver, une fois de plus, le dynamisme affolant de la société, les responsables de la boîte vous proposent une petite sauterie à Lille, le week-end du 7 au 9 mars 2008 (www.ankama-events.com). Au programme, vous y découvrirez en exclusivité le « Chevalier Noir » pour Dofus, obtiendrez un accès à la bêta de Wakfu et pourrez même visionner en avant-première un épisode du dessin animé basé sur ce tout nouvel univers. Au cas où vous hésiteriez encore, sachez que vous recevrez un artbook édition limitée et même un joli manga Dofus. Quant aux gros lourds agglutinés autour de votre copine pendant la manifestation, c'est nous.

Bim, bam, boum

Ce n'est pas vraiment une surprise mais Sacred 2 devrait sortir en septembre prochain. Le nouvel épisode de cet excellent hack & slash vous proposera d'incarner un personnage parmi six et de jouer deux campagnes, l'une axée sur le bien, l'autre sur le mal. En voilà deux nouvelles images. Maintenant j'ai un peu l'impression de vous en reparler tous les mois alors pour montrer mon mécontentement je vais écrire n phrs sns cn vlls (pr cntr c rpprt mns d'rgnt prcq j s pgst).



Relativité

Ils sont tout contents chez Blizzard. Et ils ont de quoi ! Voilà que le développeur américain nous annonce fièrement pas moins de dix millions d'abonnés à son rouleau compresseur World of Warcraft. Oui, vous avez bien lu, dix MILLIONS, un nombre hallucinant qui représente quand même… euh… laissez-moi réfléchir… la population de la Belgique ? Ah tiens quand on le dit comme ça, c'est tout de suite beaucoup moins impressionnant.



Rien que pour vos yeux

Amis fans de Settlers VI, vous aurez bientôt droit à une extension pour votre jeu favori. J'ai décidé de la développer tout seul pendant mes longues soirées d'hiver afin de vous proposer un héros supplémentaire, un territoire inédit, des structures et professions jamais vues ainsi qu'un système de commerce amélioré. Vous constaterez avec bonheur que je vous ai même dessiné une image que j'ai joint à cette news afin de vous faire patienter jusqu'en mars. Mois pendant lequel je prendrai ma petite camionnette afin d'aller livrer ma jolie production dans les jolies boutiques de France et de Navarre. Ensuite, j'irai voir un psy.



Petit Robot

Ça y est ! On a enfin trouvé des images de Wall-E, l'adaptation vidéoludique du futur film d'animation de Pixar. Le titre est en développement pour le compte de l'éditeur américain THQ et la sortie reste prévue pour cet été. Je sais, les images sont petites, on ne voit pas grand-chose mais ce sera beaucoup mieux si vous les regardez avec des jumelles.



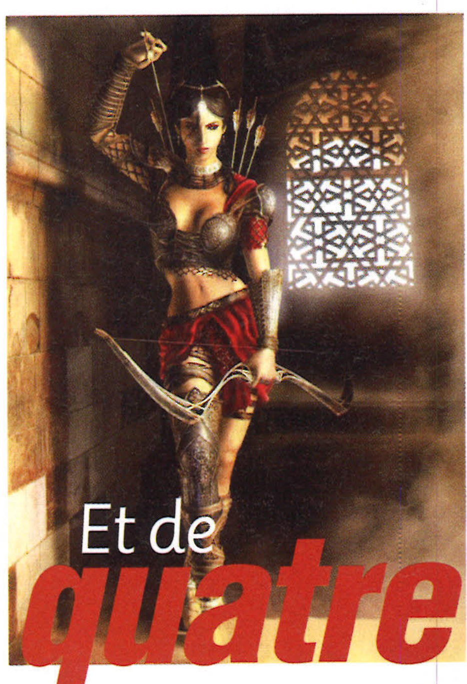


Et vos idées ont du génie

Il n'y a pas si longtemps je vous parlais de Magi, un jeu indé super-chouette mettant en scène des batailles de magiciens. C'était beau (d'ailleurs ça l'est toujours) et plein d'effets visuels sympatoches. En plus, on avait droit à une bande sonore soignée bien agréable à l'oreille. Si je vous en reparle c'est que la bande musicale en question est désormais disponible gratuitement à l'adresse que je vais vous donner si je n'oublie pas de la coller quelque part dans le texte. Non parce que des fois ça m'arrive et après Sophie m'engu…
www.getmagi.com/MagiOST.zip

Au secours

Vous disposez d'une connexion à Internet ? Tant mieux. Vous n'en avez pas ? Abonnez-vous et ensuite rendez-vous sur www.raptorsafari.com pour ensuite cliquer sur « Teaser Trailer » afin de regarder la vidéo de présentation de cet étrange futur jeu. Vous y verrez une bagnole tout-terrain en train de dézinguer des dinosaures en leur fonçant dessus ou en leur pétant les pattes avec de grosses chaînes métalliques. Comme quoi, les concepts débiles qu'on imagine avec des potes lors de soirées bien trop arrosées, y'aura toujours des frapadingues pour les concrétiser.



Et de quatre

Grande nouvelle, il y aura bien un quatrième volet de Prince of Persia. Enfin quand je dis quatrième, je parle bien sûr des épisodes développés chez Ubisoft sinon il faut en rajouter trois autres. Bref, ce nouvel opus s'intitulera Prince of Persia : Ghost of the Past et pourrait être traduit par L'Incroyable Mystère des Endives au Jambon si jamais un traducteur d'Ubisoft compte se délester rapidement de son emploi.



LEGO Indiana Jones…

…devrait débarquer un peu plus tôt que prévu, c'est-à-dire le 6 juin soit quelques jours après la sortie du quatrième film de la série. Une bien curieuse coïncidence, comme vous dites.





QUEL SECRET CACHE CENTRAL PARK ?
REPONSE LE 30 MAI
Wii
PlayStation 2
Games for Windows
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
ALONE IN THE DARK
ALONE IN THE DARK
ALONE IN THE DARK
ALONE IN THE DARK
18+
www.pegi.info
eden GAMES
PC DVD ROM
Wii
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2


ALONE
IN
THE DARK
De nouveaux indices chaque semaine sur
www.centraldark.com
ATARI

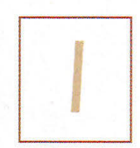
Concilier finition de toiture et impératif de sortie, c'est pas toujours facile facile.



>Genre : FPS
>Éditeur : Koch Media
>Développeur : GSC World Publishing/Ukraine
>Sortie : Printemps 2008

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY



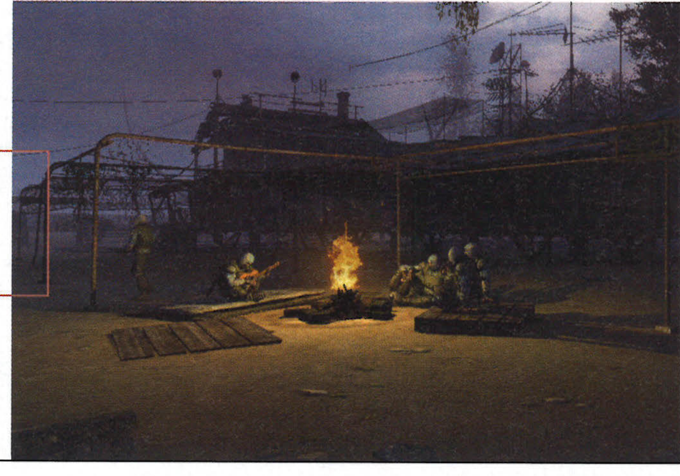


Il y a longtemps, avant que S.T.A.L.K.E.R. ne se transforme en flop commercial, j'aurais été fort surpris d'apprendre que Clear Sky serait coédité par Koch Media et non par THQ. Mais voilà, le meilleur FPS de 2007 ne s'est pas vendu. Les joueurs l'ont snobé, malgré tout le bien qu'avait pu en dire la presse. Non mais, vous vous rendez compte ? C'est grave ça ! Surtout quand on est un développeur ukrainien, qu'on se prive de bois de chauffage pendant l'hiver ET l'été pour s'acheter une vraie carte graphique. Alors bon, la bonne nouvelle, car il y en a quand même une, c'est que Koch Media a bien voulu prendre en charge l'édition de cette suite 1.5 sur l'Hexagone. Malgré tous les ragots qu'on a pu entendre, à propos notamment des conditions difficiles dans lesquelles le jeu aurait été terminé, certains éléments sont là pour raviver la flamme et nous donner envie d'y croire très fort, envers et contre tout, contre les probabilités, les intempéries, les signes qui ne trompent pas et ceux qui trompent. Alors, en ce mois de février pluvieux, j'avais envie de retourner dans la Zone et de voir ce qu'il s'y prépare.

Mettons les choses au clair

Clear Sky, c'est tout d'abord une « préquelle », où l'on suivra une fois de plus l'ombre de Strelok. L'histoire se déroulera en 2011, on y jouera un mercenaire anonyme et, avec un peu de chances, certains éléments de l'intrigue de S.T.A.L.K.E.R. nous seront révélés. La poursuite nous entraînera au cœur de la Zone, vers des régions absentes du premier opus. Red Forest, Limansk, Pripyat Undergrounds : les noms sont assez évocateurs, les images qui les accompagnent encore plus. Les fidèles se réjouiront d'apprendre que la customisation des armes a été étendue et que dorénavant, il sera possible d'appartenir à une faction précise et de progresser en son sein.
Encore plus de RPG dans Clear Sky que dans le premier opus ? Si tel est le cas, l'absence de renouvellement graphique pourrait fort bien être pardonné. Déplacement rapide, H.U.D revisité, nouveau système d'upgrade pour les armes : les développeurs semblent avoir pris conscience de l'existence du mot ergonomie et décidé de mettre l'accent sur ce point.
Quoi qu'il en soit, on ne devrait pas avoir trop à attendre avant de pouvoir se faire une idée. La preview est déjà en route et devrait être rapidement suivie d'une version finale, comptez avril/mai, à tester par vous-même.

Tuttle



Les solos de guitare, rien de tel pour se raviver l'âme entre deux attaques de chiens mutants.

Pique-nique au bord du chemin

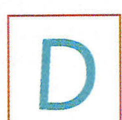
Le titre de cet encadré est aussi le titre original de Stalker, le roman des frères Strougatsky ayant inspiré le jeu. Ce qu'on ne dit jamais, et c'est bien dommage, c'est que Stalker est d'abord le titre du film de Tarkovsky inspiré du même roman, lequel fut ensuite rebaptisé du même nom lors de ses rééditions ultérieures, marketing oblige.



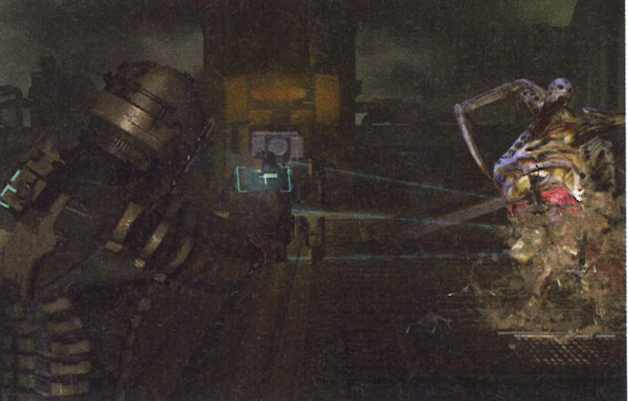
>Genre : Survival Horror
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : EA Redwood Shores Studio/États-Unis
>Sortie : Automne 2008

DEAD SPACE





Dead Space sort un peu de nulle part. Heureux, Electronic Arts a reconnu sa paternité par un beau matin du dernier automne, puis plus rien, silence radio. Pourquoi ? Aucune idée. Quoi qu'il en soit, le projet va bien, merci pour lui, et en est même déjà à un stade avancé de son développement. Et quand, après tant de secrets, Redwood Shores a daigné montrer son Dead Space, nous avons découvert un parfait petit Survival Horror à la page ; entendez par là un TPS à la Resident Evil 4. Mais si Léon S. Kennedy était un agent ultra secret, Isaac Clark, lui, n'est qu'un modeste ingénieur. Pire, un modeste ingénieur affublé d'une bonne conscience. Une tare qui le pousse à porter assistance à un gigantesque vaisseau de minage qui dérive vers le néant. Ce qu'on ne vous apprendra jamais nulle part, c'est que la bonté d'âme est une vilaine qualité qui peut mettre votre vie en danger. Surtout quand elle conduit vers des monstres qui rêvent de vous bouffer. Enfin, ce que je vous dis là, c'est pour résumer. Car la rumeur prétend que Dead Space traîne dans ses bagages un scénario de S.F. plutôt copieux. À dire vrai nous n'en avons rien vu. Aux longs discours, nous préférâmes les fusillades et autres échanges de politesse.

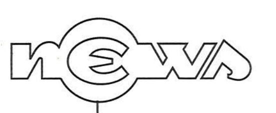


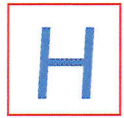
Étouffant

Pour un simple ingénieur, il faut bien reconnaître qu'il est doué, ce petit Isaac. Parce que les bestioles d'en face sont plutôt rapides, et que Survival Horror oblige, on avance à 2 à l'heure… en attendant qu'un machin affamé nous attrape à la gorge. Évidemment, le machin en question finit par arriver. Qu'il tombe de là où on ne l'attendait pas, ou de là où on ne l'attendait que trop, il surprend toujours. Monstres rares et rapides, musique traînante prête à éclater… tout concourt à vous faire psychoter. L'ambiance lourde et immersive que l'on est en droit d'attendre d'un Survival Horror est donc bien là. Partout ça sent le sang et la peur. Votre terrain de jeu ? De grandes pièces vides, métalliques et froides sous gravité zéro. Carrément claustrophobique. Alors je pourrai encore, pendant des heures, vous parler des boss énormes qu'on croise ça et là, des événements scriptés qui entretiennent le rythme, de la tension dramatique ou de l'histoire prometteuse. Pourtant, je vais conclure sur un de mes doutes. On trouve plein de bonnes choses dans Dead Space. En vrac : le Gravity Gun de Freeman, un système d'upgrade à la Bioshock, ou encore des monstres qui ressemblent à s'y méprendre à ceux de Jéricho… Bref, plein de bonnes choses qu'on a déjà vues…

Lucky







Hier, je suis allé voir le film « Je suis une légende » avec Will Smith dans le rôle principal. C'était vraiment cool, Will dézingue du vampire à tour de bras dans un monde glauque à en faire passer un supermarché discount allemand pour le carnaval de Rio. Alors là du coup, je suis remonté. J'ai moi aussi envie de flinguer du gros moche, de déchirer de la vieille chair hurlante et purulente et de vider des chargeurs entiers dans ces gros tas de m… ces êtres putrides. Pas de problème, je peux assouvir mes bas instincts en éveil avec le défoulant Zombie Shooter. Un héros, des armes et des centaines (voire milliers) de zombies composent cette très belle encyclopédie de la violence. Malgré toutes ses qualités, elle pourrait pourtant ne pas vous convenir à cause de ses visuels 2D un peu vieillots et de sa version d'évaluation un peu courte (15 minutes). Pas grave ! Voici Night of a Million Billion Zombies. Je n'ai pas vraiment besoin de vous en taper un descriptif, celui écrit plus haut fonctionne très bien aussi. La grande différence se situe surtout au niveau de l'univers car avec ses visages anguleux et ses couleurs pétantes, NOAMBZ donne l'impression d'un gros comics dont on est le (super) héros.



Zombie Shooter
Les toilettes d'un lycée de jeunes filles en période de, hmm, non rien.

Zombie Shooter
Les mecs en armure résistent longtemps aux balles et chargent comme des malades une fois abattus.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

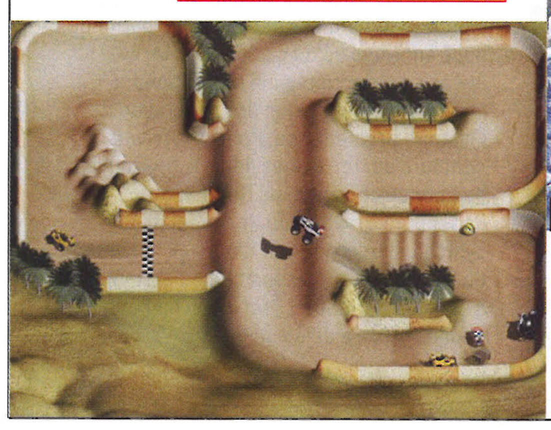


Night of a Million Billion Zombies
Un design vraiment chouette.

Night of a Million Billion Zombies
Ici, ce ne sont pas les bagnoles qu'on brûle.



Pingus Percer des trous, ça creuse.



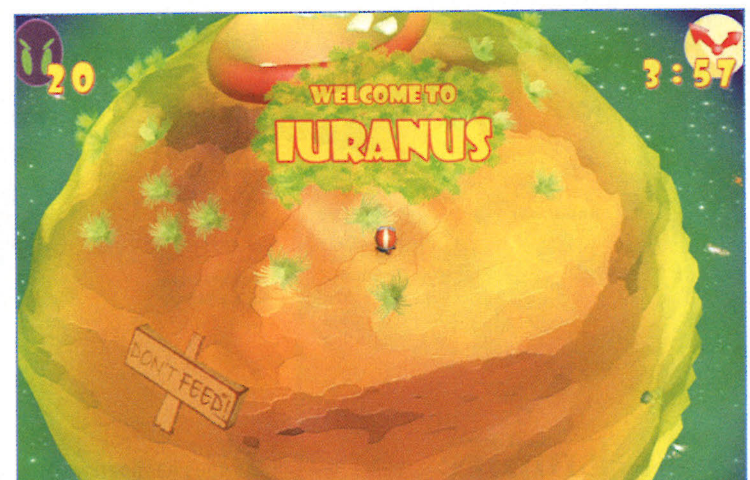
Thunderwheels
On peut être au-dessus… ou dedans.

ROULE, MA POULE

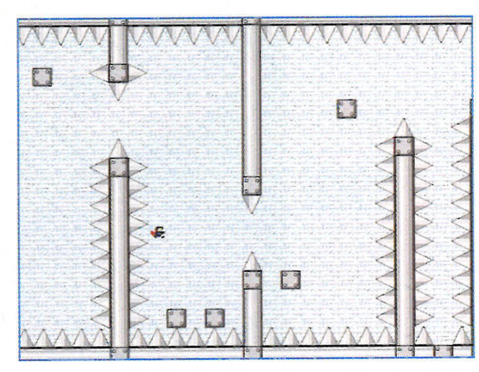
Les jeux de voiture en vue du dessus restent parmi les plus attractifs du marché en matière de fun. Sans doute car ils nous rappellent nos chambres de mômes et nos moquettes alors parsemées de reproductions miniatures. Celles sur lesquelles nos parents semblaient souvent pester lorsqu'ils marchaient dessus, pieds nus avant de tomber en arrière, tout en effectuant de grands moulinets avec les bras. Thunderwheels a beau ressembler à un toast porté en l'honneur de cette période, il ne fera pourtant de mal à personne. Ce titre des développeurs de G-Boot ressemble à s'y méprendre au vieux Super Off Road sorti au début des années 90. Mais, 2007 oblige, il est possible, à tout moment, de passer de la vue du dessus à une vue poursuite ou même subjective ! Encore un peu bugguée, cette belle production garde tout de même largement de quoi épater la galerie. Et là je n'ai pas la moindre idée de la manière à utiliser pour la transition alors hop je vous embobine avec une phrase bateau avouant mon désarroi et vous invite à essayer Pingus, un Lemmings-like (disons carrément une repompe éhontée) avec le pingouin mascotte de Linux dans le rôle principal. Évidemment, ça fonctionne aussi sous Windows.

E.T. TÉLÉPHONE MASO

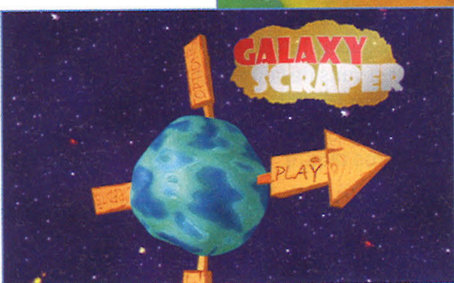
Dans l'espace, personne ne vous entendra crier. Et c'est tant mieux ! Car vous auriez l'air particulièrement con sur votre petite planète



Galaxy Scrapper Cette fois, c'est sûr, vous allez tourner en rond.



I Wanna Be The Guy Une salle parmi les plus faciles du jeu. Chacune de ces pointes vous tuera.



Galaxy Scrapper

en train de donner des coups de pied au cul d'un tas de bestioles ridicules. Galaxy Scrapper vous propose une petite virée dans la galaxie afin de nettoyer de minuscules planètes de leurs agaçants parasites. Concrètement, vous courez en rond et tapez non sans frénésie dans de nombreuses créatures pathétiques afin de les envoyer valser au fond d'une grosse bouche. Cette dernière, bien contente d'avoir enfin quelque chose à se mettre sous la dent, vous en remerciera… sauf si vous tombez dedans à votre tour. Plutôt joli, le titre permet à tous ceux qui sont à découvert sur leur capital neurones de s'amuser sans se ruiner.
Les autres pourront aller se gratter la caboche dans I Wanna Be the Guy, un titre d'emblée vendu par son concepteur comme jeu de plateforme « masochiste ». En considérant qu'il m'a fallu plus d'une heure pour piger comment s'extraire de la première salle sans finir charcuté en petits morceaux sanguinolents, je pense que le but est complètement atteint. À vous de voir si vous tentez l'aventure mais je vous préviens, il s'agit d'un des jeux les plus difficiles de toute l'histoire du jeu de plateforme. Bon courage !

Recoller les morceaux

À peine sorti d'un épisode de la série Friday Night Lights (que je vous conseille de regarder) particulièrement émouvant, je cherche à me changer les idées et tombe sur Roman Bowl. Bon. C'est pas gagné vu qu'on y trouve là aussi des brutasses qui jouent au ballon.
En revanche, ici, on trouvera des équipes de Romains ou de Wisigoths heureux de se plaquer les uns les autres en tentant de réussir de savoureux touchdowns. Et je ne vous parle pas des transformations effectuées à l'aide de catapultes. C'est complètement débile, pas évident au premier abord mais plutôt joli et bien réalisé. À ne pas essayer si vous êtes du genre pointilleux sur le réalisme historique. Ça risque bien de vous énerver assez rapidement. Alors respirez un bon coup et retournez dans la zen attitude avec Anawiki Puzzle Game. Un titre à prendre au sens propre car c'est bien des petites pièces à insérer les unes dans les autres que vous aurez devant vous. Je ne suis pas particulièrement convaincu par le concept du puzzle sur écran mais le procédé a l'avantage de vous éviter la perte d'une bonne partie des pièces dès qu'un chat décide d'aller explorer votre œuvre pour voir si ça avance.

La cruche, allô ?

Recherche maison ou appartement ? Et si, en ces temps de pouvoir d'achat morose, on se mettait plutôt dans la peau de celui qui vend, palpe de grosses liasses de billets et fourgue des taudis invivables et humides en les décrivant comme « de caractère » ? Avec Real Estate Empire, c'est possible. Vous allez acheter, réparer et, évidemment, revendre le plus cher possible. Pour corser l'aventure, plusieurs concurrents I.A. tenteront de piétiner vos plates-bandes et chercheront à chopper vos marchés lors de leurs tours de jeu.
On n'a certainement pas affaire au plus grand titre de gestion de la décennie ni même de l'année mais celui-ci s'avère tout de même assez sympathique et original pour que l'on s'y attarde quelques heures. Ensuite, on ira, on partira toi et moi, où ? Je sais pas. Euh, non c'est pas ça, attendez. Ah voilà, on ira se détendre dans l'univers rafraîchissant de Fishie Fishie. Un monde déjanté dans lequel il faut manger des petites créatures aquatiques et se jouant avec un seul bouton. Oui, un seul, car le développeur l'a conçu en réaction à tous ces jeux nécessitant de plus en plus de commandes pour être maîtrisés.



Roman Bowl Quoi, pas réaliste ?



Roman Bowl



Anawiki Puzzle Game On devrait vous filer les captures d'écran comme ça, tiens.





Real Estate Empire Oh c'est mignon, on se croirait au Monopoly !

Real Estate Empire Pensez à effectuer quelques menus travaux…

Fishie Fishie Miam miam.

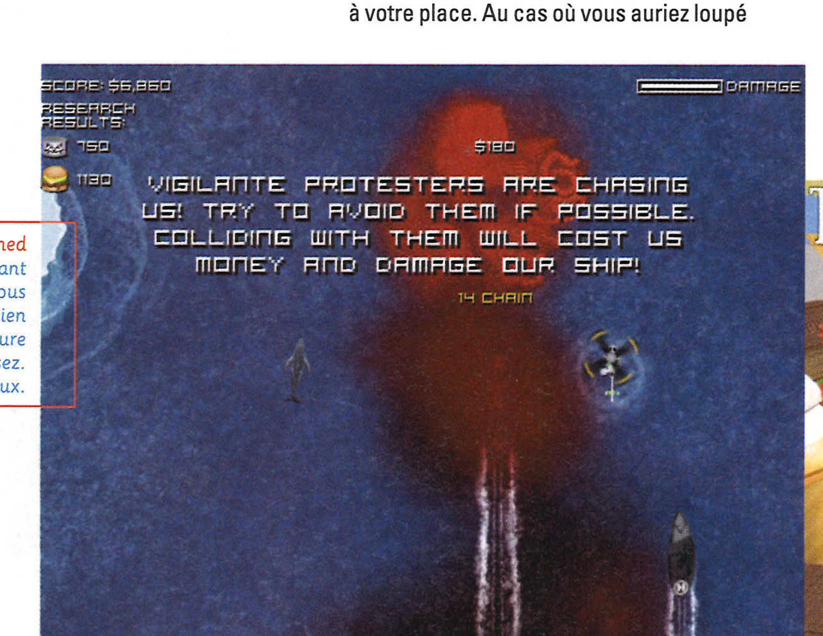
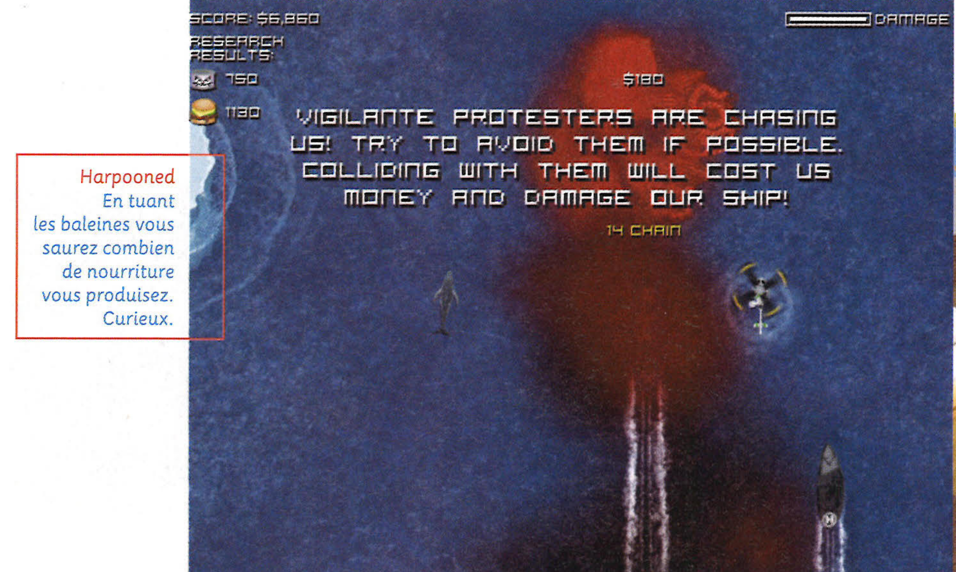
Entre terre et mer

Vous le savez, tuer n'est pas jouer (oui ce mois-ci je fais une fixette sur la télé et le cinéma) et si vous ne le savez pas, Harpooned va vous le prouver. Vous y prendrez le contrôle d'un scientifique japonais à bord de son joli rafiot et dont le hobby principal semble être d'éradiquer toutes traces de cétacés dans l'océan. En fait, on a affaire à un shoot-em-up vertical assez classique avec ses déplacements dans quatre directions et ses combos à aligner pour augmenter le score mais dans un univers soi-disant propice à la sensibilisation. D'ailleurs, il conviendra de rester prudent et de ne pas tuer les contestataires à bord de leurs petites embarcations sous peine de se voir infliger de douloureuses pénalités. Je ne suis vraiment pas convaincu par le concept et ce n'est pas très important, je ne suis pas là pour penser à votre place. Au cas où vous auriez loupé The Wonderful End of the World je me permets de vous en reparler car le jeu a progressé en quelques mois, c'est mieux fini, plus beau et toujours aussi stupide. La Terre va se faire bouffer, à vous de vous jeter sur tout ce que vous trouvez pour sauver ce qui peut l'être afin de créer un nouveau monde avant qu'il ne soit trop taaard.

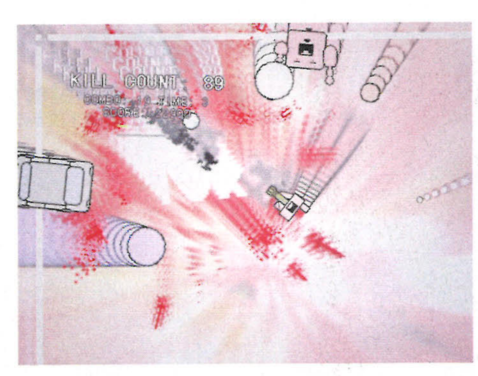
Bienvenue à bord

Et un casse-briques, un ! Tiki Trouble… euh c'est son nom, je vous ai indiqué le genre du jeu et je suis censé vous en toucher environ 700 caractères histoire d'être à peu près cohérent dans mon paragraphe. Tenez, là je suis à 226 enfin 229 une fois que j'ai écrit 226 et beaucoup plus maintenant. Comme quoi avec un peu d'effort on peut distraire le lecteur en lui baratinant toutes les conneries qui peuvent passer par la tête. Enfin bon, ça va finir par se voir alors je vais ajouter que c'est tout en 3D et ça, c'est assez rare dans ce type de production pour être signalé. Vous remercierez une fois de plus Ogre, le moteur open source permettant de réaliser de vrais jeux sans trop se prendre la tête. Et hop, voilà, 700 ! Si si, amusez-vous à recompter, vous allez voir c'est génial. Suivant ! Viens par ici ô sympathique

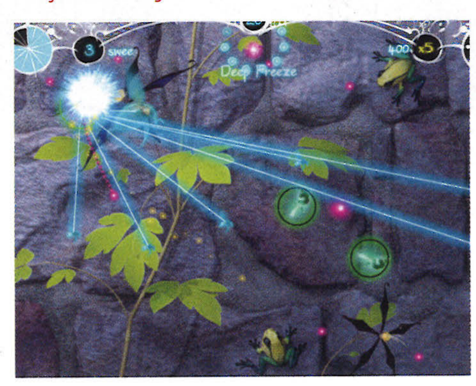
The Wonderful End of the World Faut tout bouffeeeer.

Harpooned En tuant les baleines vous saurez combien de nourriture vous produisez. Curieux.

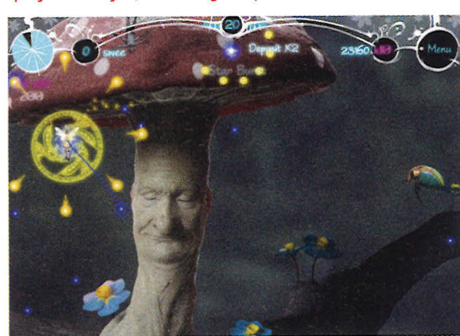


SeizureDome Je ne sais pas vous mais moi j'adore ce style…



The Great Tree En un mot : superbe.

The Great Tree Hum, on dirait Robin Williams qui fait… enfin, vous voyez, quoi.





Tiki Trouble Ça ne va pas révolutionner le genre mais c'est plutôt bien foutu.

SeizureDome et montre à nos amis tes jolis graphismes vectoriels. N'est-il pas mignon ? Vous y dirigerez un vaisseau acculé par des hordes d'ennemis cherchant à vous pousser contre les bords de l'arène. Prenez garde, vous y laisseriez votre peau et moi je tiens à garder mon lectorat le plus longtemps possible. Tentez donc de survivre le plus longtemps en alignant les combos, votre décès est inévitable mais comme le dit le dicton : « Le lecteur de Joy meurt mais ne se rend pas ».

Retour aux racines

Terminons en beauté avec The Great Tree, une magnifique aventure qui vous fera redécouvrir le sens du mot poésie. On y incarnera une fée dotée de capacités spéciales et de magie afin de venir en aide au mystérieux « grand arbre ». Au fur et à mesure de l'avancée dans l'histoire, l'héroïne pourra récolter de nouveaux pouvoirs et améliorer sa force, son énergie ou encore sa vitesse. Véritablement magnifique, le titre a été illustré par le même graphiste ayant officié sur le démentiel Wik & the Fable of Souls, primé à l'Independent Games Festival 2005. The Great Tree est quant à lui candidat à l'édition 2008 et on lui souhaite beaucoup de réussite dans sa tentative d'aller chercher un prix aussi prestigieux. Allez, un dernier ? Ça marche, tentez donc ce joli Astro Avenger 2, un shoot-em-up 3D aux mécaniques classiques et à la réalisation parfaitement maîtrisée. Il n'est pas impossible que le titre se révèle trop dur, parfois buggué et avec le son qui crachote dans vos enceintes. Si jamais cela arrive, soyez indulgents, le jeu n'est pas encore terminé et les développeurs cravachent pour arriver à une version définitive de très haute volée.

Yavin

Les bonnes adresses

Zombie Shooter : www.sigma-team.net/games/action/zombie-shooter.html
Night of a Million Billion Zombies : www.nombz.com
Thunderwheels : www.g-boot.com
Pingus : http://pingus.seul.org
Galaxy Scrapper : www.ithandil.net/galaxy
I Wanna Be the Guy : http://kayin.pyoko.org/iwbtg
Roman Bowl : www.garagegames.com/products/164
Anawiki Puzzle Game : www.anawiki.com/game/anawiki-puzzle-game
Real Estate Empire : www.rustyaxe.com/hf_alpha.php
Fishie Fishie : www.farbs.org/games.html
Harpooned : http://harpooned.org/
The Wonderful End of the World : www.dejobaan.com/wonderful
Tiki Trouble : www.big-black-block.com
SeizureDome : http://64digits.com/users/cactus/sdome.zip
The Great Tree : www.thegreattreegame.com/characters.html
Astro Avenger 2 : www.sahmon.com/AstroAvenger2/…enger2Demo.zip

Astro Avenger 2





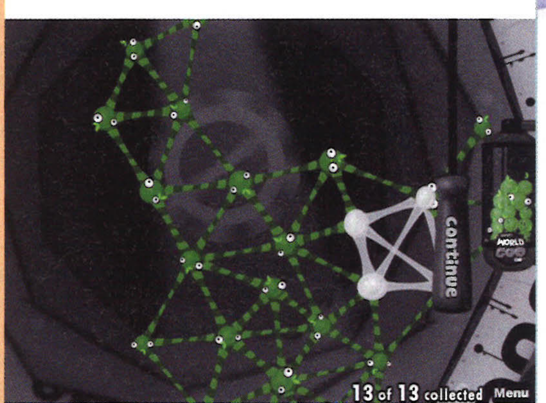
Il était une fois le peuple Goo. Le peuple Goo vivait dans l'ombre, méconnu du grand public, habitué à évoluer dans les rues mal éclairées de la cité indie. Mais le peuple Goo rêvait de célébrité. Il rêvait de se hisser haut, très haut dans la stratosphère et de clamer sa glue-itude au monde entier. Alors le peuple Goo décida de bâtir un empire. Il commença par se lancer dans la construction d'une gigantesque tour, afin de montrer à tous le pouvoir du caoutchouc. Le peuple Goo se hissa ainsi très très haut, si haut que même en France on pouvait en apercevoir la silhouette. Mais le peuple Goo ne s'arrêta pas là. Ce qu'il avait réalisé à la verticale, il pourrait tout aussi bien le réaliser à l'horizontale : relier des falaises à l'aide de gigantesques ponts ; étendre la langue d'un crapaud à dix fois sa longueur naturelle. Il comprit alors qu'une multitude d'autres possibilités s'offrait à lui. Les goo étaient résistants, leur gélatine leur donnait les moyens de se fixer les uns aux autres, mais aussi de se coller aux parois. Ils pouvaient gravir les falaises les plus abruptes, s'évader en ballon et même donner naissance à de véritables systèmes à contrepoids. Bref, les goo n'avaient plus grand-chose à envier à leur illustre ancêtre, le vénérable Jenga. L'élève avait dépassé le maître, David s'était hissé sur les épaules de Goliath, les goo se chevauchaient les uns les autres, partageant une même passion pour les constructions bancales et tarabiscotées.



La nouvelle version de Tower of Goo proposée en bonus permet de challenger d'autres joueurs en temps réel.

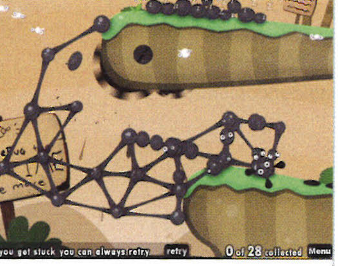
GENRE
2D Boy
ÉDITEUR
D Boy/États-Unis
DÉVELOPPEUR
Jenga
SORTIE PRÉVUE
2008

WORLD OF GOO



Nouveaux venus, les goo verts peuvent être attachés, détachés et rattachés à nouveau, contrairement à leurs homologues noirs.



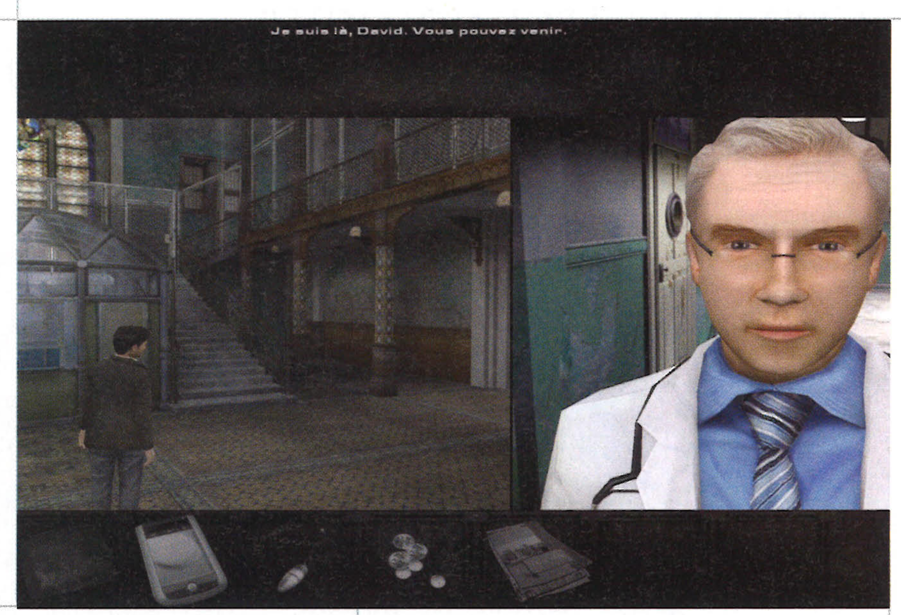


Tour bancale ou pont stable ? Les deux, mon architecte.

Au pays de l'or noir

Oui, j'y étais et je peux vous dire que c'était un sacré moment. La musique échauffait les cœurs, tantôt pleine de magie et d'émerveillement, tantôt propre à créer des vocations de constructeur, à se croire le nouveau pionnier de la construction du rail mou. Oui, cher lecteur, je me doute bien qu'à ce stade, la nature de World of Goo vous semble encore mystérieuse, même si vous avez déjà compris qu'elle était gélatineuse. Alors, pour conclure cette preview sans épuiser toutes mes billes, je vais me faire clément et vous la faire plus littéral.
World of Goo, qui sortira courant 2008, est donc la suite de Tower of Goo, jeu indie émérite qui nous proposait de construire la tour de caoutchouc la plus haute possible. Forte du succès de la première version, la fine équipe de deux personnes derrière ce projet a donc décidé de proposer une application étendue du même game concept, dans un jeu type puzzle qui rappellera à certains le fameux Eets par son level design et sa touche graphique. Après avoir fini le premier niveau et testé la version remaniée de Tower of Goo fournie avec, je peux vous le dire sans grande hésitation : ça va être de la balle.
En attendant le test, j'essaierai le mois prochain de vous ramener une interview des créateurs, invités à l'Independant Game Festival pour rafler tous les trophées. Souhaitons-leur bonne chance !

Tuttle

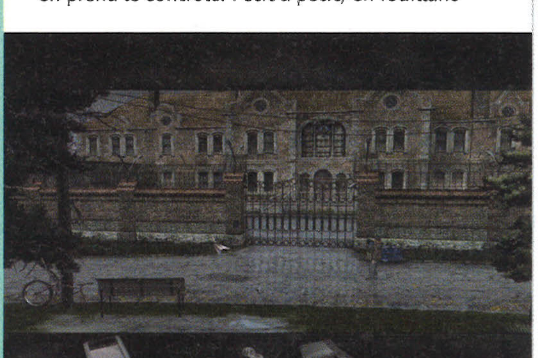


Dans cette version, les visages manquaient d'expression. Espérons que ça change.

OVERCLOCKED

GENRE
Aventure
ÉDITEUR
Micro Application
DÉVELOPPEUR
House of Tales/Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Mars 2008

Tiiing ! Vous avez reçu un nouveau message. « J'attendais ton papier sur Overclocked aujourd'hui. T'es en retard ». Signé : Sundin. « Retard », « Overclocked »... pas de doute que j'me disais, le hasard a vraiment le sens de l'humour. Remarquez, ça me change un peu du rigorisme si cher aux jeux d'aventure allemands. S'il existait un prix récompensant le manque d'humour, Overclocked le gagnerait haut la main. Jugez donc : nous sommes à New York. Vous incarnez un psychologue de renom dont le couple bat de l'aile. Un génie que la police criminelle de Washington a décidé de récompenser en lui confiant un cas extraordinaire. Cinq gamins en état de choc, retenus à l'asile de Staten, une relique de l'histoire psychiatrique d'un autre temps, rongée par la rouille et tenue par un savant fou. Le rêve. Si je vous dis qu'en plus il pleut, vous comprendrez que McNamara, héros de notre histoire, n'est pas vraiment chanceux. Heureusement, il est très doué pour faire son job. À chaque fois qu'il hypnotise un patient, le joueur en prend le contrôle. Petit à petit, en fouillant leurs souvenirs, l'histoire se dévoile. Une narration originale pour un jeu vidéo - comme on en trouve pourtant dans bien des films - qui confère à Overclocked une ambiance pesante et un perpétuel sentiment d'urgence fort bien vus. Film ? Attendez, j'ai dit film ?!



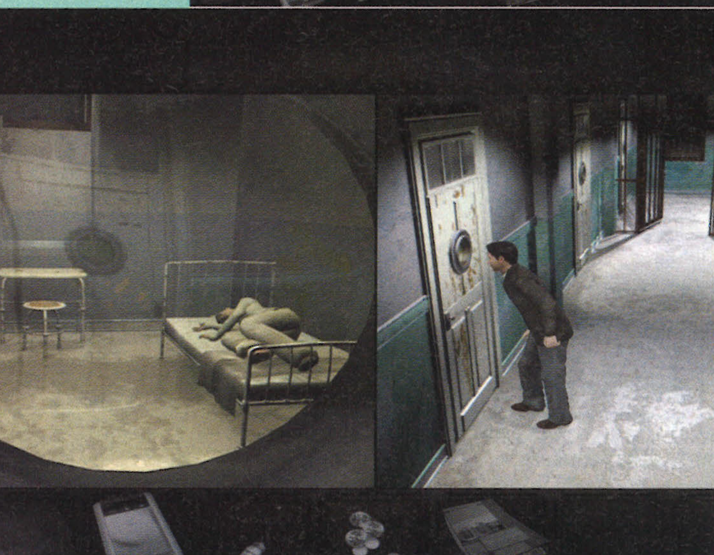
Aaaah, le charme suicidaire des vieilles usines textiles sous la pluie...

Oui, j'ai dit film

Voilà, le mot est lâché. Et je ne parle pas seulement de la réalisation très cinématographique du soft, qui multiplie les effets de caméras et les prises de vue. Par bien des aspects, Overclocked tient parfois plus du thriller psychologique de salle obscure que du jeu d'aventure. En effet, comment gérer la montée du suspense et éviter les failles scénaristiques en racontant plusieurs histoires à la fois ? Réponse de House of Tales : en optant pour une linéarité totale. Linéarité parfois si rigoureuse qu'elle en devient absurde. Mise en situation : après une discussion téléphonique particulièrement désagréable avec sa femme, McNamara éclate le miroir de sa chambre ; ça arrive, vous connaissez les femmes. Revenu à la raison, il finit par se dire qu'il devrait prévenir le service d'étage. Naïf comme je suis, c'est ce que j'ai tenté de faire, avant de découvrir que je devais d'abord aller passer mon humeur au bar. Même Sundin devra reconnaître qu'avec des puzzles qui sortent comme ça de nulle part, il est difficile d'être à l'heure ! Bien sûr j'aurais pu jeter l'éponge... mais cette intrigue, même surfaite et pleine de clichés, donne envie d'avancer. Ce mec a tellement de problèmes dans la vie qu'il ne peut lui arriver qu'un truc démentiel à la fin. Enfin, j'espère. Et puis de toute façon, jeter l'éponge c'est pas professionnel. D'ailleurs, j'ai pas à me justifier. Elle est là, ma page !

Lucky





T'as raison. Ne touche à rien, c'est trop crade.

MONSTER JAM

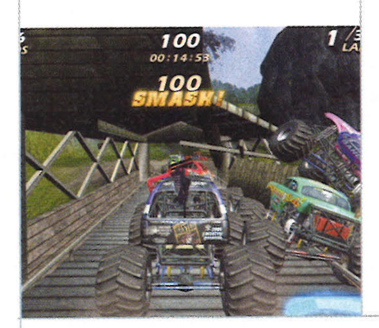
GENRE
Destroooy !!
ÉDITEUR
Digital Bros
DÉVELOPPEUR
Torus Games/Australie
SORTIE PRÉVUE
Mars 2008

Si vous ne connaissez pas les Monster Trucks, cela signifie deux choses : d'une part vous n'êtes pas un gros red neck white trash texan et d'autre part, vous n'avez pas Eurosport, infatigable compagnon de mes nuits insomniaques. Pour information, les Monster Trucks sont des cauchemars sur roues conçus pour massacrer des tas de voitures et de containers innocents.

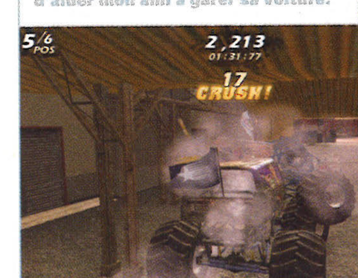
Eh mec ? Elle est où ma caisse ?

Porteur de la licence « American Hot Rod », Monster Jam proposera de ferrailler aux commandes d'une vingtaine de machines à travers divers modes de jeu (course classique, élimination, contre-la-montre, jeu de chamboule tout...). Les engins se débloqueront en accumulant des points artistiques arrachés à coups de figures aériennes et de démolitions massives, tandis que l'accès aux circuits et aux arènes se gagne grâce aux défis relevés.
La chose s'annonce comme bourrine, très arcade, bourrine, fun, bourrine, rapide à prendre en main et bien sûr, particulièrement bourrine. Le tout appuyé par des graphismes bien pétants, à défaut d'être particulièrement fins. Il ne reste plus qu'à espérer que les Australiens, présentement occupés à fignoler leur monstre, améliorent un peu les collisions. Il serait dommage que l'on puisse continuer à faire voler en éclatsune pile de ponts sans autres conséquences qu'un léger ralentissement. Ce petit problème réglé, on devrait pouvoir compter sur Monster Jam pour nous défouler après une bonne journée de boulot.

Savonfou



J'arrive maman ! Juste le temps d'aider mon ami à garer sa voiture.





Le décor se démantibule de façon peu crédible.

IMPERIUM ROMANUM

GENRE
Alea jacta est
ÉDITEUR
Kalypso Media
DÉVELOPPEUR
Haeminont Games/Bulgarie
SORTIE PRÉVUE
22 février 2008

Qu'il me soit permis de commencer cette preview en vous narrant une petite anecdote. Alors que je lui annonçais être sur le point de me pacser avec



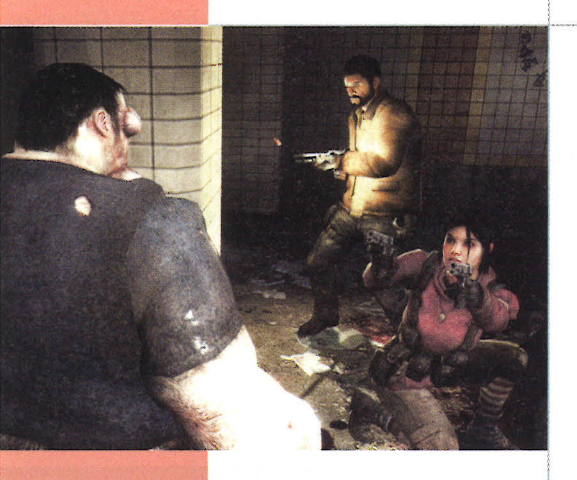
Tuttle, madame Yavin me conseilla d'aller le faire à Rome pour que ce soit un pacs romana... Cette petite histoire, un peu navrante, a néanmoins deux avantages : d'une part elle permet de mieux comprendre l'origine du goût pour la gaudriole de notre Superbelge favori, d'autre part elle introduit à merveille le prochain City Builder antique d'Haemimont Games, à qui l'on doit déjà Glory of the Roman Empire, dont Imperium Romanum est le digne héritier.

Du pain et des jeux

En tant que preator (une espèce de maire) du glorieux Empire Romain, vous devrez développer l'activité de votre ville, veiller au bonheur des citoyens et ménager les esclaves qui constituent la base de l'économie. Plus la cité sera opulente, plus les goûts des citoyens seront raffinés, et plus il faudra construire boucheries, tavernes, vignes, thermes et colisées. À ce niveau déjà bien avancé du développement, on peut affirmer que l'interface sera claire à souhait et que l'animation sera un régal. Les gladiateurs s'étripent sous les cris des spectateurs, l'éleveur livre sa viande au boucher qui apporte ses saucisses au marché tandis que sur la colline de l'Aventin, Tuttle et Savonfou s'enlacent, tendrement bercés par le va-et-vient des tailleurs de pierre. Franchement, ça vous donne pas envie d'y être ?

Savonfou





Comment la plantureuse Zoé s'est-elle retrouvée dans une cache d'armes avec trois gars, dont un taulard et un béret vert… mystère. J'aurais bien une ou deux idées là-dessus, mais bref, on s'en fout. La vraie question serait plutôt : pourquoi sont-ils cernés par des centaines de zombies ? Mais, à vrai dire, ça aussi on s'en fout. Ce qui compte vraiment, c'est que quelque part, loin de nos quatre survivants, se trouve une radio qui leur permettrait d'appeler des secours. Left 4 Dead, c'est donc l'histoire de Zoé, Bill, Francis et Louis, qui partent d'un point A pour rallier un point B salvateur. Inutile de préciser qu'ils salueront au passage ces centaines de morts-vivants affamés, les bras tendus et la gueule ouverte. Oui, c'est con, un zombie.

J'ai faim

Bien qu'horrifique, ce soft ne joue pas sur la peur, mais sur l'intensité. Une mission, quarante-cinq minutes. Quarante-cinq minutes à repousser des hordes de monstres idiots.

GENRE
FPS multi

ÉDITEUR
Valve Software

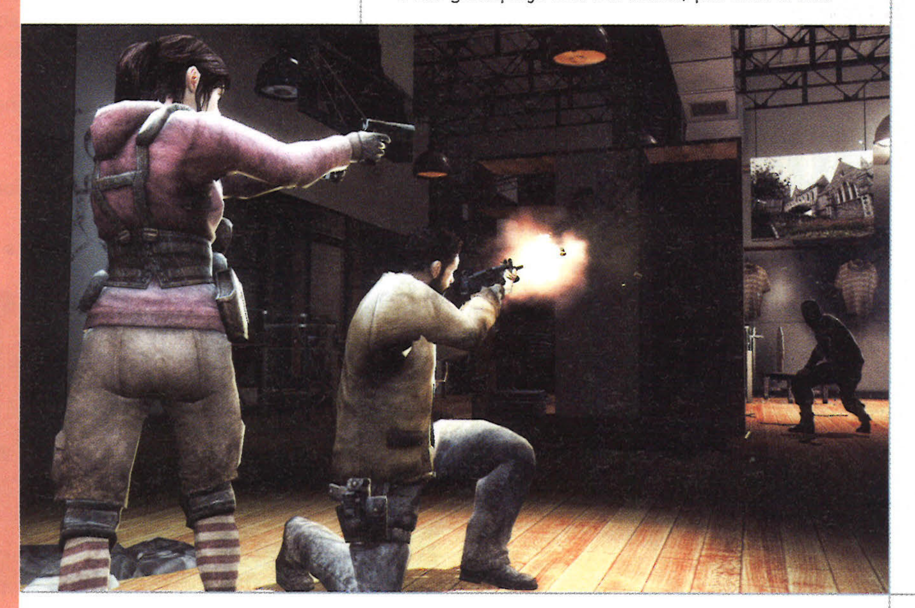
DÉVELOPPEUR
Turtle Rock Studios/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
À la Saint-Glinglin

LEFT 4 DEAD



Entre deux vagues, au détour d'un couloir, on tombe parfois sur une créature obèse et difforme, qui, elle, ne court pas, mais gerbe de l'acide. Un Boomer. C'est généralement à ce moment qu'en un bond, un Hunter fond sur le plus amoché des survivants, le plaque au sol et le déchiquette. Car idéalement, une partie de Left 4 Dead se joue à huit. Quatre survivants, et quatre zombies de classe supérieure, dont le Boomer, le Hunter et enfin, le Tank, un tas de muscles à ridiculiser Schwarzy. Deux camps. Deux gameplays très différents, pas encore très équilibrés. Mais après y avoir joué toute une soirée, impossible de nier que Left 4 Dead soit bien parti pour cartonner sur le net. Pas fous, les gars de Valve le savent, et lui prédisent même un grand destin : pour eux, nous tenons là un nouveau Counter-Strike.



Un rêve éveillé ?

Pas si sûr. Left 4 Dead est encore une équation pleine d'inconnues. Du futur soft de Turtle Rock, nous n'avons pu voir que deux maps (quatre prévues au final) et trois classes de zombies. Tout le reste baigne dans un flou artistique à peu près total et, en l'état, avouons-le, Left 4 Dead semble plus tenir du mod que du jeu à part entière. Une ambiance sonore un brin chiche, des éclairages dynamiques absents, un décor généralement trop figé, des niveaux linéaires et un manque cruel d'obscurité… Mais pourtant, que c'était bon ! Il en faut peu pour que l'excellent petit jeu multi devienne une tuerie online : lécher la réalisation, étoffer le contenu et équilibrer le tout. Mais alors qu'aucune date de sortie n'a été communiquée, l'essentiel est là, et il tourne… Alors, Monsieur Valve, vous retroussez vos manches ou vous allez laisser faire les moddeurs ?

Lucky



WARHAMMER 40 000
DAWN OF WAR - SOULSTORM

GENRE
STR
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Iron Lore et Relic Amérique du Nord (États-Unis et Canada)
SORTIE PRÉVUE
7 Mars 2008

Vous le savez si vous avez acheté le numéro 201, Soulstorm est la dernière extension du cultissime Dawn of War. Quand je dis « dernière extension », je veux dire par là qu'il n'y en aura plus après, du moins je l'espère. Non que je n'aime pas Dawn of War, bien au contraire, c'est juste que ça commence un peu à sentir le roussi : solo moribond, balancement éternellement irritant et graphismes dépassés. Tuttle vous avait prévenu, et il avait raison, il ne faut absolument pas s'attendre à une révolution avec Soulstorm. THQ peut juste espérer faire durer le plaisir des fans quelques mois supplémentaires avec les deux nouvelles factions fournies pour l'occasion.



Allez les filles, on se bouge un peu les fesses, là !

Brûlez les hérétiques !

À commencer par les sympathiques et chaleureuses Sisters of Battle. Voix rauques, armures bombées, gros flingues, zèle démesuré et un petit air de coquines, ces meufs-là ont vraiment tout pour elles. Pour chapeauter les filles, la Living Saint, unité ultime que Tuttle avait déjà croisée et dont il ne s'est toujours pas remis. Une apparition vengeresse de fin de partie dotée d'une puissance hors norme et de pouvoirs bien fumés. Là, vous vous dites : « Mais quel est leur secret ? » Les boissons énergétiques ? La harissa ? La testostérone ? Non, c'est la Foi, une ressource qui leur est propre et qui s'accumule grâce à des autels spécialisés. Ne me demandez pas en quoi elles croient, je n'en sais strictement rien, mais, bon dieu, que ça les excite sur le champ de bataille !

Des six pouvoirs Dark Eldar proposés, le Soulstorm (tiens…) est le plus puissant.



Brûlez celles qui brûlent les hérétiques !

Que les peaux fripées se rassurent, les Dark Eldar ont aussi droit à leur ressource supplémentaire, « l'essence de l'âme », ou un truc du genre. Mais pas celle de n'importe quelle âme, celle des ennemis tombés au combat, que vous ramasserez sur le sol avec une pelle (si, si !). Vous l'utiliserez ensuite pour invoquer des « pouvoirs globaux », rechargeables. Réduire le moral des adversaires, lancer un nuage acide, doper vos unités ou recharger instantanément les capas, voilà un échantillon des droits divins hérités par ce peuple bizarre. On reviendra en détail sur leurs unités lors du test, mais avoir des chiens nés à Tchernobyl et des véhicules délabrés pour combattre, c'est un peu la honte. Au final, oui, j'ai pris du plaisir sur cette preview, et oui Dawn of War est toujours un très bon titre… mais il a pris un sacré coup de vieux, sachez-le.

Sundin



Interface obscure et scénario laconique, cette campagne ne nous a pas convaincus, pour le moment.



GENRE
Presse-citron
ÉDITEUR
Digital Bros
DÉVELOPPEUR
Cauldron/Slovaquie
SORTIE PRÉVUE
Mars 2008

HISTORY CHANNEL BATTLE FOR THE PACIFIC

Je regrette presque de travailler dans la presse écrite, tant les mots sont faibles pour décrire l'irréel ennui éprouvé en jouant deux heures durant à la preview de HC: BFTP. Sponsorisé par la chaîne culturelle History Channel, comme son nom le laisse subtilement deviner, BFTP est un FPS qui exploite le background de la Guerre du Pacifique. On y intègre une impressionnante force de GI's américains (ils sont trois) affrontant d'immenses hordes asiatiques (ils sont cinq) dans des niveaux de jeu qui



Encore une bonne journée de boulot qui s'achève...

tiennent plus du couloir de la station de métro Châtelet que de la jungle luxuriante. L'épopée est divisée en missions, chacune retraçant une grande bataille de l'époque. On a même droit à de jolies images d'archives entre deux combats.

Funestes présages

Oui, Styx, cesse de me frapper la tête avec cette boule de pétanque, je sais que c'est mal de descendre un jeu pas encore sorti, qu'il doit faire ses preuves et gnagnagna... Mais vu l'avancement de la chose, il y a peu de chance



Mettre des snipers dans le décor, une bonne idée, certes, mais pourquoi les marquer d'une cible blanche ?

que les cartes et les missions évoluent désormais. On peut éventuellement espérer une amélioration du comportement des ennemis. Pour le moment, ils jouent les cibles de bois sans se servir du moindre couvert, même quand ils défendent une position. Bon, allez, j'arrête de faire mon vilain faisan, les devs se sont quand même bien acharnés sur le rendu graphique et sur les effets pyrotechniques, alors prenons une bonne cuillerée d'optimisme et attendons que le jeu débarque de sa lointaine Slovaquie.

Savonfou

GENRE
Pong-like
ÉDITEUR
Gamepulp
DÉVELOPPEUR
Gamepulp/France
SORTIE PRÉVUE
N.A

FIGHT PONG

Yavin vous le dit chaque mois: non, le garage game n'est pas mort, il est même plus vivant que jamais. Gamepulp est le nouvel exemple en date, un studio composé de trois Français décidés à développer trois jeux différents au cours de cette année. Des jeux sans prétention pharaonique donc, mais pensés pour offrir une bonne dose de fun, le premier jeu en orbite n'étant autre qu'un Pong-like. Prêt à braver l'inconnu et les serveurs en rade pour tâter la marchandise, je me suis risqué sur le site où se déroule actuellement la bêta. Dans sa version actuelle, l'expérience était assez basique: j'envoie la balle, vous déplacez votre palet sur l'axe horizontal pour la rattraper, la balle rebondit, etc.
Pas de doute, c'est bien du Pong, à cette différence que plusieurs items apparaissent régulièrement sur le terrain de jeu.
En les touchant avec la balle, le joueur les fait tomber vers lui, il peut alors les rattraper pour débloquer différents pouvoirs temporaires: accélération, bouclier, force de rebond, etc. Autant le dire tout de suite, on a là un soft pensé pour servir de pause-café entre deux Tetris. Et après tout, pourquoi pas, tant que Gamepulp ne se met pas dans la tête de le rendre payant.
Eh oui, le soft a beau être mignon tout plein avec ses couleurs très cartoon, faudrait pas non plus griller les étapes: pour du freeware, Fight Pong est sympathique, mais par pitié, qu'il le reste.

Tuttle



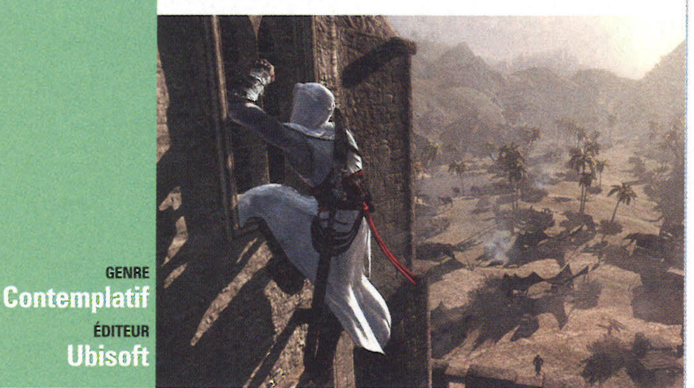
Ça a l'odeur d'un jeu de tennis, ça ressemble à un jeu de tennis, mais non, en fait, c'est un Pong.



ASSASSIN'S CREED

GENRE Contemplatif
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft Canada/Canada
SORTIE PRÉVUE Mars 2008

Comme de nombreux titres, Assassin's Creed a créé un buzz énorme avant sa sortie console pour un résultat qui n'a pas fait l'unanimité. Rien de grave jusque-là, on ne peut pas plaire à tout le monde. Surtout qu'il a autant de quoi attirer les joueurs que les repousser. Comment ne pas trouver ridicule des scènes où un assassin aussi charismatique s'assoit sur un banc, soi-disant incognito, en écoutant une conversation ? La tenue blanche super-classe, on a vu mieux pour passer inaperçu au milieu de bouseux qui portent des jarres. De même, lorsque le héros s'éclipse aux yeux de ses poursuivants simplement en marchant au milieu d'érudits, les couteaux et l'épée c'est pour couper le fromage ou bien ? Ne parlons pas des gardes fonctionnaires qui retournent à leur poste une fois l'alerte terminée même s'ils vous ont vu sauter dans une motte de foin. Ne vous attendez donc pas à jouer des scènes d'infiltration cohérentes. Côté combat, ça se limite souvent au contre. On attend l'adversaire, on riposte et on le tue d'un coup. Sur la longueur c'est un poil lassant.
Reste à vous demander à quoi vous accordez de l'importance : les incohérences citées plus haut ou le trip immersif qu'est Assassin's Creed ?



Prince of Jerusalem

D'un point de vue esthétique, il n'y a rien à dire. C'est simplement magnifique. La liberté d'action sur la Terre sainte en 1191 donne le vertige. Les quartiers de la ville sont vivants, il y a des passants partout que l'on peut bousculer, détrousser ou aider pour en faire des alliés potentiels. L'immersion est immédiate et plonge directement le joueur dans une action très Prince of Persia. Quel plaisir de voir un assassin aussi classe courir, sauter de toit en toit, se suspendre, grimper et aller n'importe où pour fuir les gardes ou traquer ses proies. Avant d'obtenir un contrat d'assassinat, il faut enquêter sur votre victime. Soit en écoutant les conversations, soit en tabassant un type pour un interrogatoire musclé. Le gameplay est intuitif et tout se prend facilement en main. À ce niveau, on peut dire qu'Assassin's Creed est une expérience sensationnelle. Un jeu de poseur contemplatif un poil répétitif, qui risque tout de même de faire chavirer quelques têtes.

Cyd







Et la version PC ?

La version qui nous a servi pour cette preview n'est autre que la version boîte sortie sur console (Xbox 360 et PS3) il y a plusieurs semaines. Par contre, Ubisoft nous a communiqué les différences apportées à Assassin's Creed PC. On note un contenu plus important avec 9 investigations possibles au lieu de 5 sur console. Côté configuration minimum, il faut compter sur un processeur de type Pentium D Dual Core cadencé à 2,6 GHz (le Core 2 Duo 2,2 GHz est pour la configuration recommandée), 1 Go de Ram et une carte vidéo de 256 Mo uniquement en PCI Express.
Reste à voir comment Assassin's Creed sera optimisé et s'il sera jouable avec un bon vieux clavier/souris même si on ne doute pas que la majorité d'entre vous possède un paddle.

RAINBOW SIX VEGAS 2

Las Vegas. La ville du vice et du péché. La Cour des Miracles de l'Humanité. Avec ferveur, tout un chacun peut y prier devant une table de Black Jack ; un peu comme la rédac de Joy prie devant ses pages blanches en plein bouclage.
Las Vegas fait rêver. Enfin... ça fait au moins rêver chez Ubisoft... car Vegas a été l'épisode le plus vendu de la série des Rainbow Six.
Avec ce Vegas 2, nous voyons peut-être naître une licence dans la licence. Alors bien sûr, on nous a glissé à l'oreille un douceâtre : « Vous comprenez, la fin d'Vegas... Ben, elle était pas terrib'. L'public se pose un peu des questions su' l' scénar' ».



Laissez les mecs ! Pas la peine de me couvrir, je maitrise la situation.

Le moteur graphique du soft sera – ô surprise ! – le même que pour Rainbow Six Vegas.



GENRE
FPS
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Ubisoft Montréal/Canada
SORTIE PRÉVUE
Mars 2008

Déjà en français, je lui aurais jeté un regard sceptique. Mais avec l'accent canadien, j'étais carrément dubitatif. Aussi sans attendre les questions qui fâchent, notre homme étale les arguments qui font de Vegas 2 une « suit' indispensab' ». Et il a des arguments : onze nouvelles armes, des parois perforables, une I.A. revue à la hausse, la possibilité de leveler son perso en solo comme en co-op... et les fameux ACES dont Tuttle vous parlait dans le numéro de janvier. En deux mots, disons qu'il s'agit d'un système de classe. Donc si vous avez tendance à jouer les snipers, vous débloquerez plus volontiers les fusils à lunettes que les shotguns.

Expérience de groupe

Ces mille promesses, nous avons pu les mettre à l'épreuve sur une version bêta du soft. Après avoir passé quelques heures à shooter du dealer au beau milieu de Sin City, un constat s'impose : la différence avec Vegas premier du nom n'est pas flagrante. Surtout en ce qui concerne l'I.A. il semble aussi que Sieur Ubi se soit fendu d'un joli solo, accrocheur et bien calibré... du même acabit que le précédent en fait. Alors si Vegas 2 a une chance de se démarquer de son aîné, ce sera par son multi. Déjà, cette fois-ci, les campagnes solo et co-op devraient être absolument identiques.
À tout moment vous devriez pouvoir inviter un



camarade à rejoindre votre escouade sans avoir à vous retaper tout le scénario. Si j'utilise ici le conditionnel, ça n'est pas pour faire un étalage grandiloquent de mes connaissances grammaticales, mais bel et bien parce que cette option n'est encore qu'une vérité toute théorique. Je vous vois déjà hésiter : mais alors, qu'y a-t-il de neuf dans le fond ?
Merci de me le demander, j'allais vous le dire. Un mode Démolition repompé à 100 % sur Counter-Strike, et un mode Team Leader dans lequel vous devez soit éliminer l'équipe adverse, soit conduire votre chef à un check-point précis. Incroyables hein, toutes ces nouveautés ? Il aurait vraiment tout de l'add-on ce Vegas 2... tout, mais pas le prix.
Enfin, ne vendons pas la peau de l'ours... attendons le mois prochain.

Lucky



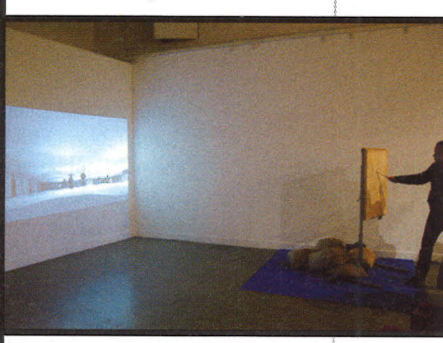


Game-art-sous-trans à Aix-en-Provence

par Tuttle



Tchouri, une installation classieuse signée Pascal Silondi.



Du 15 au 27 janvier dernier, l'Espace municipal d'art contemporain Sextius d'Aix-en-Provence accueillait pour la deuxième année consécutive le festival Gamerz. L'événement permettait de découvrir un joli cheptel d'œuvres exploitant le matériau videoludique à des fins artistiques. Certaines étaient classieuses, d'autres plutôt trash, mais toutes à mi-chemin de l'avant-garde et de la contre-culture. Comme il fallait bien rentabiliser le voyage, je vous ai gardé quelques morceaux choisis.

Weith Contest

Quatre balances en guise de tapis de Dance Dance Revolution, un PC et un écran, le dispositif est l'un des plus simples proposés ici. Les visiteurs se succèdent et essaient de l'emporter sur les autres en montant sur la balance. Que le plus lourd gagne ? C'est un peu ça, à la différence près que les balances sont « truquées ». Jaune, verte, rouge, bleu, vous ne pèserez pas aussi lourd aux yeux de la machine selon la balance utilisée. Résultat : pour faire monter sa jauge de couleur (affichée sur l'écran), on se met à ruser, à transformer la balance en skateboard ou encore à sauter à pieds joints.

OXO

Il y a dans chaque duel quelque chose d'absurde. Au-delà du compétitif, des points marqués, du vainqueur et du perdant, ce qui tient en haleine les compétiteurs, c'est la possibilité de recommencer après chaque duel une nouvelle partie, de remettre en jeu le trophée. OXO, du nom du jeu de morpion créé en 1952, reprend ce principe et le pousse à son paroxysme. Ici, deux machines s'opposent dans un duel de morpion sans fin, chaque machine étant programmée pour ne jamais se tromper. Une manière d'interroger l'essence du ludique et les rapports d'échange homme-machine ? Sans doute oui.

Tchouri

Dans ma main droite, un couteau. Du bronze ou de l'étain, quoi qu'il en soit, l'objet pèse assez lourd. Il est relié par un câble à un PC, faisant ainsi penser à une sorte de Wiimote sortie du fond des âges. Face à moi, une surface de métal recouverte d'une couche de mousse. On peut penser à la toile d'un peintre ou à une plaque de gravure. En retrait, un écran affiche un environnement 3D. L'invitation est assez claire : planter la surface de métal, attaquer la mousse au couteau pour un résultat sur l'écran. Dans la pratique, le couteau est un outil de déplacement. Un coup violent me transporte au milieu d'un stand de tir, j'avance ensuite sous une sorte de vaisseau 3D, avant d'y rester bloqué : je tâtonne, essaie de pointer d'autres zones de la plaque. Pique les coins, pique le centre, tu peux même imaginer, au milieu de la mousse, un nombril.

Patch & Ko

La planche à clous, c'est un peu l'ancêtre du flipper. Et le flipper, c'est un peu l'ancêtre de la borne d'arcade, support de prédilection des jeux de baston 2D. Patch & Ko renoue ces deux bouts d'histoire en opérant la fusion forcée de la planche à clou et de Street Fighter. On lâche ses billes en haut de la planche, les contacts entre billes et conducteurs produisent différents mouvements. Fun, un peu absurde et sans doute plus réflexif qu'il n'y paraît.

Cyporn, un détournement de Cyworld par le collectif L_16.





En guise de petits fours, une soirée mix venait conclure le vernissage de l'expo, avec Confipop, Jakenpopp et Sadabitball en guest stars.

Homer Simpson versus Mario, Burger King contre Bush, le Mugen s'était lui aussi incrusté à l'expo.

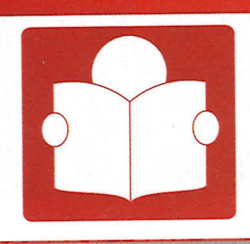


Quelques lianes

Cyporn : http://lllllllllllllll.org/cyporn/
Decept.org : http://decept.org/
Confipop : http://profile.myspace.com/confipop
Le site de Pascal Silondi : www.silondi.net/
Sextant et plus : www.sextantetplus.org/
Autres liens : http://gamerz02.blogspot.com/

Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque



mes **magazines** favoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris



21 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE

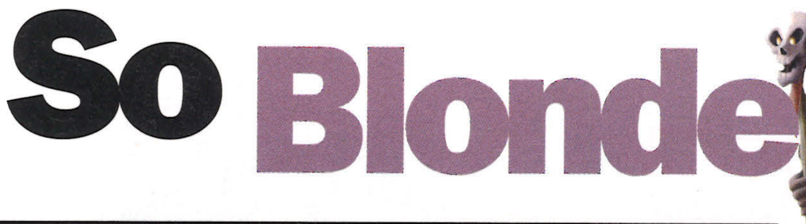
ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

So Blonde est le premier projet réalisé de A à Z par le studio parisien et, après un an de développement, le petit bout de fille commence à ressembler à une femme, mais avant de la demander en mariage, il valait mieux rendre une petite visite à ses parents.



C'est l'histoire d'une blonde

Sunny Blonde, lycéenne de son état, tombe à la mer lors d'une luxueuse croisière. À son réveil, elle se trouve sur une île qui serait paradisiaque si elle n'avait pas le gros défaut d'être restée bloquée au XVIIe siècle. N'écoutant que son sens des priorités, faussé par des années de lecture intensive de Cosmopolitan, elle se met en quête du minimum de survie : sa trousse de maquillage. Pour couper court

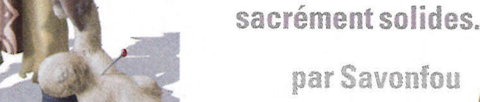


So Blonde

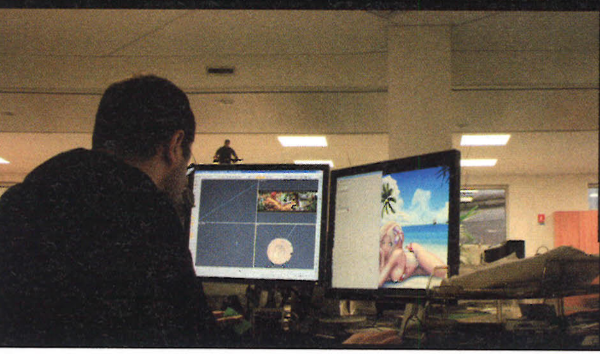
Un jeu d'aventure en point and click qui raconte l'histoire d'une ado futile perdue sur une île... Avec un pitch pareil, me suis-je dit en arrivant chez Wizarbox, l'humour et la réalisation ont intérêt à être sacrément solides.

par Savonfou





Trouverez-vous les quatre clins d'œil cachés dans cette scène ?



« C'est qui, cette fille, sur ton écran ? » « C'est pour le travail, ma chérie. » « C'est ça, oui ! »

Pour assurer les voix françaises, voici les doubleurs de Cameron Diaz, d'Antonio Banderas et de Sylvester Stallone.

aux accusations de l'Association des Secrétaires de Rédaction et autres Maquettistes Blondes au sein de laquelle j'ai de nombreuses admiratrices, je précise tout de suite que le jeu marchera dans le cliché de la blonde stupide, mais sans y patauger. Sunny devrait gagner en maturité au fil du jeu, et les quelques gags que j'ai vus piochent autant dans la culture geek des développeurs (Indiana Jones, Prince of Persia, Zelda...) que dans leur humour phallocrate. Excités comme des enfants, le directeur du projet Julien Millet et le game designer Jérôme Britneff-Bondy me tiennent la main à travers les énigmes qu'ils ont imaginées. Peut-être suis-je trop rompu à ce genre d'exercice, mais l'ensemble dégage une impression de trop grande facilité. Ceci dit, je n'en ai essayé qu'une petite poignée, alors attendons de voir.

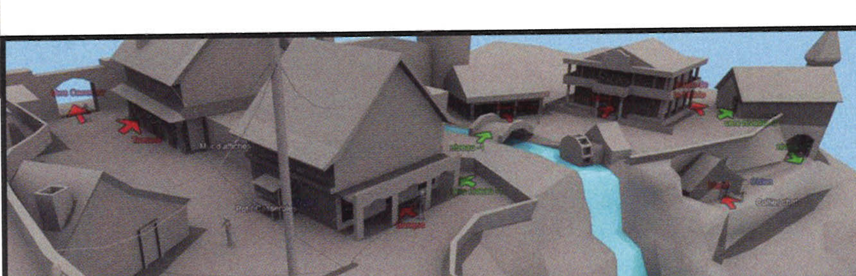
Lost saison 5

« On s'est énormément inspiré de Monkey Island », explique Fabien Rihour qui dirige le studio. Diantre ! Un nouveau Monkey Island ? Voilà qui est ambitieux. « On trouvait cependant ce genre de jeu trop linéaire et les solutions aux énigmes trop biscornues. » So Blonde devrait donc se passer d'associations contre nature du genre : je colle la guimauve sur la chaudière pour attirer un yak violet censé encorner le vigile borgne devant la porte de la taverne. Par contre, on pourra utiliser une loutre en guise de grappin pour accrocher une échelle de corde. Ouf ! Ça reste bien barjo quand même. En prime, Fabien me parle de missions secondaires et de quatre fins possibles. Les tableaux sont mignons et bourrés de petites animations, les personnages en 3D semblent bien s'insérer dans des décors très colorés. D'ailleurs, je suis sûr que vous vous demandez comment on fabrique une planche de jeu d'aventure, non ? Si, si, je le vois bien, eh bien, rien que pour vous, j'ai demandé aux artistes qui sont derrière So Blonde de vous expliquer tout ça.



Pour bien comprendre comment ça marche, j'ai dû pas mal casser les pieds à Ludovic (debout à gauche) et Natalia (assise), merci à eux !

Le crayonné.

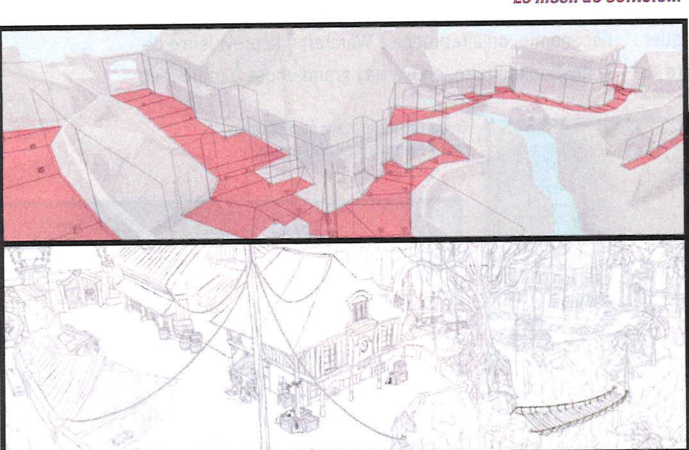


Le Rough 3D.

Making of

La petite histoire commence par un simple crayonné, présentant les principaux blocs d'éléments de la scène. Ce dessin doit être validé par les game designers, afin de vérifier que leur disposition est cohérente avec les actions du jeu. Cette étape passée, tout est affaire de dialogue entre les artistes 2D dirigés par Natalia Renault et les artistes de la 3D menés par Ludovic Delcroix. Les infographistes produisent le rough, un modèle 3D basique de la scène. Pourquoi prendre cette peine alors qu'au final les décors seront en 2D ? Bonne question ! Tout simplement parce que les personnages seront des objets en trois dimensions, et que si l'on veut qu'ils s'intègrent bien au décor, il faut également modéliser ce dernier afin de déterminer les endroits où ils peuvent ou ne peuvent pas aller. C'est ce que l'on appelle un mesh de collision. Cette étape permet aussi de poser les ombres et les éléments d'interaction (passage vers une autre scène, endroits à inspecter, objets à mettre dans l'inventaire). Les infographistes passent ensuite le bébé aux dessinateurs qui vont se servir du mesh comme d'un support pour dessiner le line art, c'est-à-dire les contours du décor final. L'équipe met alors en place le cut mask, c'est-à-dire les morceaux de décor derrière lequel les personnages sont complètement ou partiellement masqués, c'est cette étape qui est en grande partie responsable de la bonne intégration des personnages 3D. Enfin, il ne reste plus qu'à colorier tout ça, et éventuellement à prévoir une version « nuit » de la scène.

Le mesh de collision.



Le line art.

Interview de Natalia Renault, directrice artistique

De l'autre côté du crayon



C'est elle qui se cache derrière la patte graphique de So Blonde, et au vu du résultat, ça donnait vraiment envie de tailler une bavette avec la demoiselle.

Joystick : Quelles ont été vos principales sources d'inspiration ?

Natalia Renault : Il y a pas mal d'influences qui se croisent. Les bâtiments sont inspirés par des photographies de bâtiments coloniaux que l'on a récupérées lors de nos recherches. Pour les décors en général, Monkey Island y est pour beaucoup. En fait, chacun apporte ses propres influences, mais on peut également citer le dessin animé Totally Spies ! Ou encore le dessinateur Jeff Scott Campbell (un dessinateur de comic book ayant notamment pas mal travaillé sur la série des Gen 13, ndlr).

Comment se passe le dialogue entre les graphistes et les scénaristes ?

En fait, Steve Ince (scénariste de So Blonde et ex-scénariste des Chevaliers de Baphomet, ndlr) a produit un scénario quasiment prêt à l'emploi qui a été ensuite découpé en scènes par l'équipe, mais il n'est quasiment pas intervenu par la suite. Par contre, les éditeurs devaient être consultés à chaque étape ce qui a occasionné pas mal d'aller et retour sur certains points.

Par exemple ?

La poitrine de Sunny (rire), elle n'a pas arrêté d'augmenter et de rétrécir, celle-là.



Et voilà !

So Blonde

Genre : Crise d'ado **Éditeur : DTP Entertainment AG** **Développeur : Wizarbox/France** **Sortie prévue : Avril 2008**

STARCRAFT
PAPI FAIT DE LA RÉSISTANCE

PAR SUNDIN ET WOLFOU

StarCraft vient d'une autre planète, celle où l'on ne vieillit pas. Né un matin d'avril, il y a une décennie, le titre de Blizzard est toujours discuté, joué, encensé, adulé. Mais pourquoi StarCraft est-il (encore) si populaire ?



Marines contre Zerglings, un grand classique des débuts de parties sur StarCraft.

Mercredi 21 janvier 2008, 15 h : 80 000 fans de Brood War se tabassent joyeusement sur Bnet. Vertigineux. Hallucinant même. Comment expliquer une telle affluence, dix ans après la sortie du jeu ? Instinctivement, on aura d'abord tendance à invoquer ses qualités, très grandes et très nombreuses, et qui font de StarCraft une référence absolue de son genre. Soit. Mais cela suffit-il ? Probablement pas. Ce serait se voiler la face de dire qu'il n'a jamais eu de concurrent sérieux et qu'il brûle toujours autant les rétines.

Pour bien saisir la chose, il faut prendre un peu de hauteur, ou de recul, et replacer la sortie de StarCraft dans un contexte bien particulier, celui de la médiatisation grandissante du jeu vidéo et de l'émergence d'une nouvelle forme de « consommation », extrême diront certains, ce qu'on appelle aujourd'hui « le hardcore gaming ». Comme Counter-Strike ou Quake 3, StarCraft appartient à cette génération dorée née avec le sport électronique. Sa longévité s'explique donc autant par ses qualités extraordinaires que par le contexte dans lequel il est apparu.

UN GRAND CLASSIQUE

Au niveau du gameplay, au sens extensif du terme, StarCraft est une référence, et il le restera probablement toujours. Des règles simples, des développements intuitifs, tout est clair sur le papier. Mais pour expliquer la longévité du titre, il faut plutôt parler « d'équilibre ».



Lim Yo-Hwan aka SlayerS_'BoxeR', considéré par beaucoup comme le plus grand joueur de tous les temps.

L'importance accordée à chaque élément a fait l'objet d'un savantissime travail. Équilibre au niveau des races d'abord, avec trois factions totalement asymétriques. Trois philosophies, mais toutes valables. Rarissime. Il y a bien eu à divers moments des stratégies « imba » et des unités « over », mais Blizzard a toujours su remettre de l'ordre. Équilibre aussi dans la distribution des tâches, entre le militaire, l'économie et le contrôle du terrain.

On a reproché à Age of Kings de trop miser sur l'économie, on a reproché à Warcraft 3 la prévalence de la gestion militaire, on n'a pas grand-chose à reprocher

Les Ligues Pro en Corée

La Corée du Sud est le berceau du ProGaming. StarCraft y est considéré comme un véritable sport où les matchs sont télévisés et font des audiences incroyables. La reine des compétitions est la ProLeague, un championnat par équipes avec quatre duels et un 2 contre 2 à chaque session. BoXeR et Iloveoov (deux vainqueurs de World Cyber Games) ont longtemps porté les SK Telecom T1 sur la plus haute marche du podium, mais depuis deux ans, on a vu pléthore de jeunes pousses atteindre un excellent niveau. Le dernier prodige en date s'appelle By.Sun, un gamin de 13 ans ! Du côté des compétitions individuelles, l'OSL et la MSL sont les deux ligues professionnelles. Les BoXeR, Savior, Bisu et Nada sont rentrés dans la légende en remportant plusieurs victoires dans ces événements. Les meilleurs joueurs coréens peuvent gagner jusqu'à 400 000 dollars par an entre le salaire, les contrats publicitaires et les récompenses.



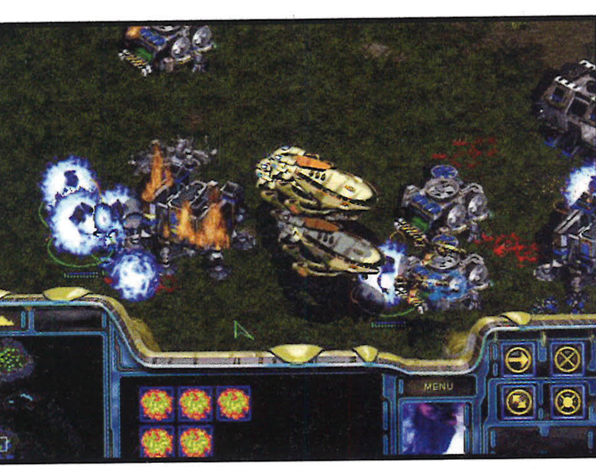


En Corée, les grosses compétitions sont de véritables événements...





... et les joueurs de véritables stars !



Unité aussi emblématique que puissante que L'Archon Protoss.

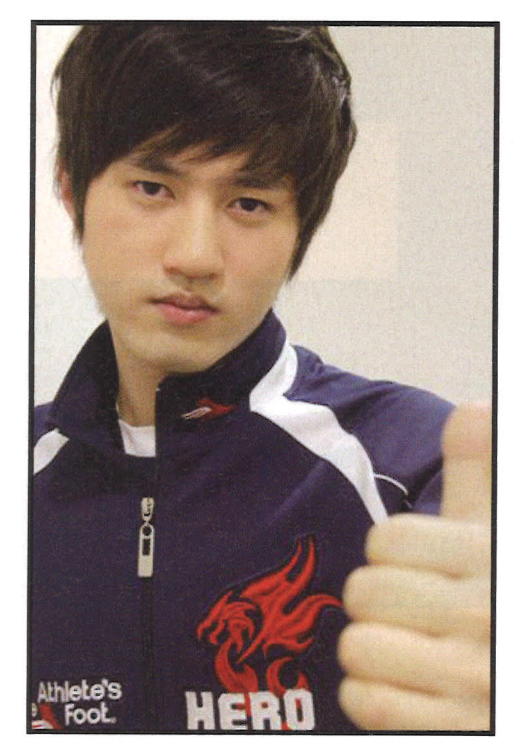
à StarCraft. L'économie et le contrôle de la carte sont des tâches de fond, tapies dans l'ombre mais, ô combien cruciales. Quant à l'aspect militaire, il est à la portée de tous : peu de structures, peu d'unités, peu d'améliorations. Bien entendu, si on creuse un peu, les possibilités et les subtilités tactiques se découvrent, par dizaines. StarCraft est d'une richesse intérieure insoupçonnable. À côté de ça, il faut également considérer toute la partie ergonomie et réalisation. Réactivité des unités, pathfinding, I.A., ergonomie des contrôles, lisibilité de l'interface, autant de domaines dans lesquels StarCraft frise l'excellence.

STARS-CRAFT

Mais si le titre de Blizzard en est là aujourd'hui, c'est aussi grâce à ces événements, ces compétitions, ces tournois dotés à hauteur de plusieurs milliers de dollars. Créés par Samsung au début du siècle et rapidement considérés comme les Jeux Olympiques du jeu vidéo, les World Cyber Games ont sans doute été un élément crucial dans la vie du jeu. Digne représentant de la stratégie temps réel (avec Age of Kings), StarCraft s'impose comme un jeu phare du sport électronique, alors à ses balbutiements. Et avec des emblèmes comme BoXeR (vainqueur des deux premières éditions), c'est presque naturellement qu'il glane son titre de « sport national » en Corée du Sud. Niveau de jeu très élevé, multiplication des compétitions, ferveur incroyable, tout est enchevêtré et il est difficile de déterminer l'origine du phénomène. Toujours est-il que certaines rencontres deviennent télévisées et sont l'occasion de véritables shows. Cette forte médiatisation, unique en son genre, ne s'est pas érodée avec le temps, bien au contraire ; les ligues fonctionnent bien et SC est hyper télégénique (rythme, couleurs, background), alors pourquoi s'arrêter ?
Soyons honnêtes, cette réussite incroyable se cantonne à la Corée du Sud. Ni ailleurs en Asie, ni en Amérique du Nord, ni en Europe, l'engouement n'a été tel. Et surtout pas en France, où en 1998, Internet était encore peu développé. À peine de quoi faire naître une petite

SarenS, meilleur joueur francais

Joystick : Salut SarenS, peux-tu te présenter à nos lecteurs ?
SarenS : Je m'appelle Pierre Guivarch, aka ToT)SarenS(. J'ai 19 ans et je joue Terran. J'ai commencé StarCraft il y a environ sept ans et j'ai depuis gagné pas mal de LAN (en décembre 2007 pour la dernière) et de tournois en ligne.
Comment expliques-tu la longévité de StarCraft?
Un jeu facile à prendre en main, mais long et difficile à maîtriser. On apprend toujours de nouvelles choses et de nouveaux ordres de construction. Un jeu parfait au niveau de l'équilibre et une ergonomie impeccable.
Que possède-t-il que les autres n'ont pas ?
Un équilibre idéal entre micro- et macrogestion.
StarCraft a beaucoup moins bien marché ici qu'en Corée. Est-ce que tu penses que le niveau des joueurs y est pour quelque chose ?
Oui, les Coréens ont tout de suite accroché et se sont entraînés durement. Ils ont gagné tous les World Cyber Games, et à l'exception du Canadien Grrrr, aucune compétition coréenne n'a été remportée par un étranger. Si les Français avaient été meilleurs et plus représentés, SC aurait sans doute eu un impact plus fort en France. À partir du moment où Elky a pris sa retraite, les WCG France ont arrêté de mettre SC dans la liste des jeux qualificatifs.
StarCraft II peut-il remplacer SC et qu'en attends-tu ?
Sûrement, mais attendons de voir ce que ça donne. Pour le moment, il m'a un peu déçu sur le plan de la macro. Il fera quand même un carton, c'est Blizzard. J'en attends la même jouabilité que celle de SC, avec des graphismes au goût du jour et des nouveautés intéressantes. J'ai juste peur que ce soit trop grand public.



Bisu

communauté en fait. La création des World Cyber Games et les exploits d'Elky en 2001 (défaite en finale contre BoXeR) ont entretenu la dynamique quelque temps, mais contrairement à la Corée, elle s'est éteinte avec l'arrivée de WarCraft 3. Les meilleurs joueurs d'alors (Elky, Chobo, FaTC ou InToX), passionnés par la compétition et motivés par les nombreux tournois de W3, décident de migrer vers le med-fan. L'annonce du retrait du tournoi StarCraft des WCG France en 2005 sonna le glas. Mais si la communauté française est plus petite, elle n'a pas disparu pour autant. Elle vit en autarcie, en attendant StarCraft 2.

Matthieu Dallon de Games-Services

Joystick : Pourquoi StarCraft n'a jamais été à l'Electronic Sports World Cup (Coupe du Monde des jeux vidéo) ? La communauté mondiale était encore pourtant très forte en 2003.

Matthieu Dallon : L'ESWC a été le prolongement naturel des événements Lan-Arena que nous avons organisés de 1999 à 2003. Lors de chacune des Lan-Arena, nous avons produit les plus grands tournois StarCraft internationaux de l'époque avec des finales mémorables, comme Elky contre BoXeR en décembre 2000. C'est en pleine Lan-Arena 7, en juillet 2002, à la Grande Halle de la Villette à Paris, qu'est sorti WarCraft 3. Nous avons vu en temps réel l'engouement qu'il suscitait. Au cours de l'année 2002, la plupart des grands joueurs internationaux ont migré sur W3. Nous avons suivi le mouvement en visant la présence de la discipline sur le long terme. Le pari était le bon puisque W3 a été présent à toutes les éditions de l'ESWC, soit six années de suite.

L'ESWC est un peu un moteur des communautés du sport électronique, les jeux non sélectionnés ont tendance à moins se développer. Ne penses-tu pas qu'il y aurait eu un regain d'intérêt en France si StarCraft avait été au programme ?

Nous aurions pu entretenir l'engouement peut-être une ou deux années, mais pas plus. Il faut se resituer dans la perspective internationale de l'ESWC avec des contraintes liées à la fois aux habitudes de jeu asiatiques, européennes, mais aussi américaines, africaines et du Moyen-Orient… Cependant, chaque année, nous nous sommes posé la question de le faire revenir dans le cadre, par exemple, d'un tournoi sur invitations. SC tient une place particulière dans l'affectif de l'équipe de l'ESWC.

Qu'attendez-vous de StarCraft II ?

J'attends qu'il fédère un maximum de joueurs STR issus de divers horizons afin d'être la référence du genre. Pour le reste, je fais confiance à Blizzard et je me sens bien petit pour leur donner un conseil. Du point de vue du spectacle de l'ESWC, la lisibilité de l'action à l'écran est très importante et je crois que le public y gagnera par rapport à WarCraft 3.

StarCraft II peut-il révolutionner le sport électronique ?

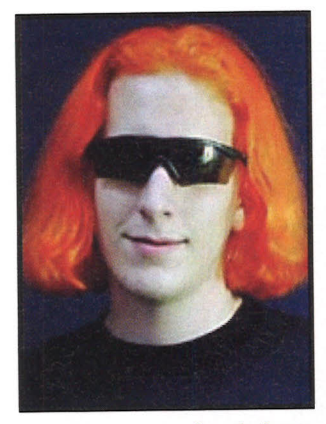
Je pense que StarCraft a donné naissance au sport électronique, et que Quake en est le père. L'enjeu n'est pas de le révolutionner mais plutôt de le renforcer dans ses valeurs fondamentales : perfection de l'équilibre des forces, pas de place au hasard, infinité de situations, grammaire de jeu rationnelle, effacement scénaristique au profit de l'action.







Le grand BoXeR doit faire son service militaire ? Pas de problème, l'armée va créer une équipe pour qu'il ne perde pas la main (Air Force ACE).





Aussi connu pour ses couleurs de cheveux que pour ses talents de tacticien, le Français Elky, un temps exilé au pays de StarCraft, fut un des meilleurs joueurs mondiaux pendant plusieurs années.



Aucun jeu ne supporte la comparaison avec StarCraft pour un Coréen, pas même Warcraft 3, qui a rapidement été jugé trop « lent ».



LE PETIT PLUS

Enfin, il y a tous ces détails annexes, ces petits « plus » qui font la différence et qui entretiennent la vie d'un jeu et d'une communauté. À commencer par la politique de suivi de Blizzard, très actif dans le parachutage de patchs, une vingtaine en tout (et le dernier date de janvier 2008). Pour rééquilibrer les unités et déceler les failles, Le studio n'hésite pas à demander l'avis des meilleurs joueurs en activité.

Autre élément, et même si les compétiteurs trustent désormais les ladders privés (Iccup.net ou WGTour.com),



Kaoru, ex-admin national

Joystick : Salut Kaoru, une petite présentation d'abord ?

Kaoru : Je suis l'ancien admin de l'équipe de France StarCraft/Brood War et j'ai aussi un petit palmarès en tant que joueur, notamment en 2 contre 2 (Top 8 pendant 6 saisons 2v2 WGT, Top 16 PGT pendant 3 saisons, etc.). Maintenant je suis plutôt organisateur. Je m'occupe notamment de la MIAGELan.

Pourquoi StarCraft est-il toujours joué ?

Une variété tactique éternelle. C'est aussi un des rares jeux où toutes les unités sont jouables en fonction de la situation et de l'adversaire. Mais le secret de sa longévité se trouve sûrement en Corée, c'est culturel.

Qu'est-ce possède StarCraft que les autres n'ont pas ?

L'équilibre presque parfait entre les races et des possibilités tactiques infinies. Pour devenir bon, il faut jouer énormément, avoir une bonne vision du jeu et de grandes capacités d'anticipation.

StarCraft II peut-il remplacer SC et qu'en attends-tu ?

Au vu des premières vidéos, je dirais non. Malgré la beauté des décors, ça me paraît assez brouillon. Il faudra attendre les premiers échos de Corée et des meilleurs joueurs de SC/BW pour en être sûr, mais la 3D n'a pas vraiment profité aux STR, les rendant lents et moins télégéniques. J'en attends quand même un jeu agressif et équilibré, taillé pour la compétition.

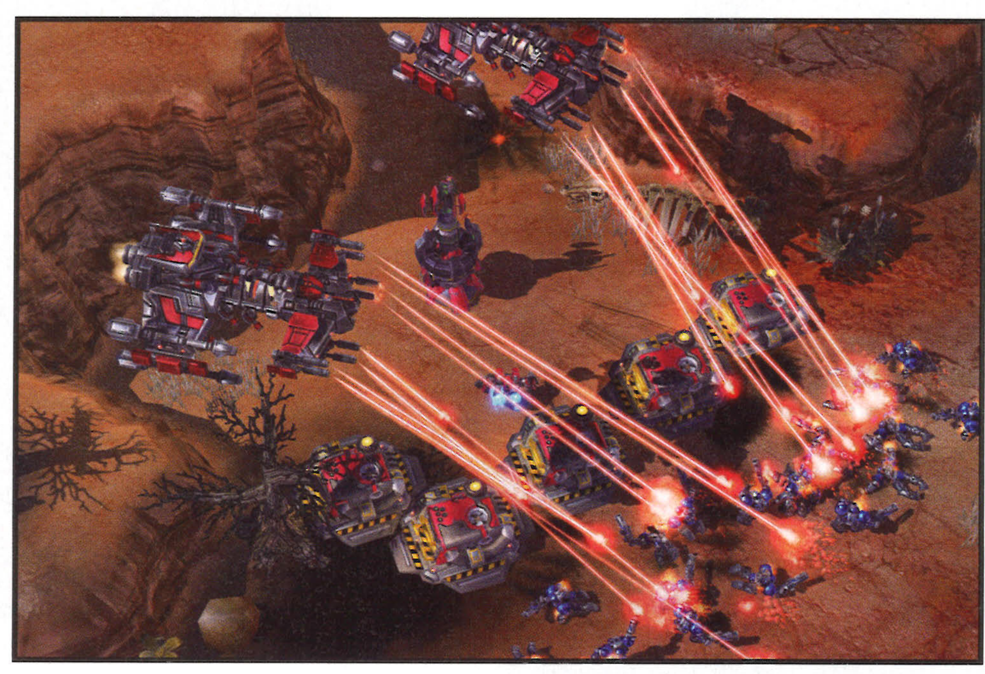
L'organisation d'un tournoi d'envergure en France, la MIAGELan, est-il le signe d'un retour de StarCraft dans l'Hexagone ?

Malheureusement non, c'est juste une envie de ma part de vouloir faire un vrai tournoi de SC/BW avant la sortie du prochain opus.



Savior.

StarCraft n'aurait sûrement pas connu un tel succès sans Battle.net, une plate-forme sans pareille à l'époque. Deux questions, pour conclure. Objectivement, n'y a-t-il pas mieux que StarCraft aujourd'hui ? On va dire qu'il y a aussi bien, mais sur d'autres registres (control map dans Dawn of War, microgestion militaire dans Warcraft 3, système coopératif dans World in Conflict, etc.). Sans trop de risque, on peut affirmer que dans cinq ans encore, StarCraft restera un classique, à essayer sous peine d'être envoyé au bûcher. Mais sera-t-il toujours joué, et sera-t-il encore l'objet de tant de passion ? L'hypothèse la plus probable serait que ce soit StarCraft II qui en décide. On peut imaginer, si joueurs et organisateurs sont convaincus par la nouvelle mouture, qu'il y ait fratricide. C'est tout le mal que l'on souhaite à StarCraft II en fait...



StarCraft II sera-t-il aussi bon que son aîné ? Réponse dans les prochains mois.



Non, je vous promets, ces gars-là ne sont pas des acteurs de Star Trek.

Bisu contre Xellos.



Chris Sigaty, producteur en chef de StarCraft II

Joystick : Vous attendiez-vous à un tel succès lors de la sortie de StarCraft ?

Nous avions la conviction de tenir un excellent jeu, mais nous n'imaginions pas combien StarCraft allait compter dans le cœur des joueurs. Nous avons été très flattés par les critiques des joueurs, notamment en Corée. Par ailleurs, même si nous avons essayé de faire un jeu profond et équilibré, nous avons vraiment été étonnés par le niveau de jeu des joueurs de compétitions, et par l'intérêt des autres pour le scénario et les protagonistes.

À quoi attribuez-vous cette longévité ?

De notre point de vue, nous n'avons jamais laissé tomber nos jeux après leur sortie, avec des mises à jour gratuites, avec Battle.net ou avec des extensions. Mais je pense qu'il faut avant tout attribuer la réussite de SC à la communauté des joueurs. Pour SC, on voulait essayer une nouvelle façon de raconter l'histoire dans le STR, et beaucoup de joueurs se sont identifiés aux personnages et à l'univers. L'éditeur de cartes et de scénarii a également permis aux joueurs de s'approprier le jeu et de partager leurs idées et leurs expériences. Enfin, il faut avouer que SC est arrivé au bon moment, quand le sport électronique commençait tout juste à décoller. Nous sommes incroyablement fiers d'avoir eu une influence sur l'émergence du sport électronique dans le monde.

StarCraft II a-t-il vocation à remplacer SC ?

Nous travaillons très dur pour être sûr que StarCraft II possède un gameplay excitant et équilibré, avec son propre style. Bien entendu, on aimerait voir les deux jeux encore joués pendant plusieurs années encore. Les premiers échos que nous avons eus des joueurs et des gens du studio ont indiqué que, tout en étant très familier de SC, SC II proposait bien une nouvelle expérience. On pense quand même que les deux titres pourront coexister dans le monde du sport électronique.

ALLEZ, ENCORE UN EFFORT, LE BOUT DU TUNNEL EST PROCHE ! LE PRINTEMPS ARRIVE ET LES BONS JEUX AVEC. ASSASSIN'S CREED, KANE'S WRATH OU ENCORE LE NOUVEAU VEGAS, LE PROCHAIN NUMÉRO SERA PLUS ALLÉCHANT QUE CELUI-CI, PROMIS. POUR L'HEURE, RESSORTEZ VOS CLASSIQUES OU LISEZ ENTRE LES LIGNES, CAR TOUT N'EST PAS À JETER EN FÉVRIER, À COMMENCER PAR L'ÉTONNANT PIRATES OF THE BURNING SEA, L'IMPRONONÇABLE SÖLDNER-X HIMMELSTÜRMER OU LES NOUVELLES AVENTURES DE SAM & MAX. ON AURAIT AUSSI AIMÉ VOUS CAUSER DE FRONTLINES : FUEL OF WAR, MAIS IL S'EST APPAREMMENT PERDU EN ROUTE. ALLEZ SAVOIR POURQUOI... ET TANT PIS POUR LUI, EN FAIT...

Sundin



JEU DU MOIS

SÖLDNER-X HIMMELSTÜRMER

ÉDITEUR EASTASIA
DÉVELOPPEUR SIDEQUEST STUDIOS/HONG-KONG

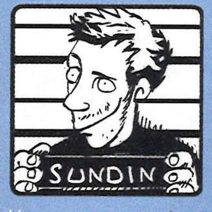
QUEL ÊTRE BIZARRE QUE CE YAVIN, CAPABLE DE TESTER DANS LE MÊME MOIS UN ÉPISODE DES SIMS AVEC SA MISS ET DE FAIRE L'AUTISTE DEVANT UN JEU DE TIR CONNU DES SEULS INITIÉS. MAIS POUR CE DERNIER, JE DOIS DIRE QU'IL A EU DU FLAIR, LE PETIT, ET QU'IL SAUVE UN PEU LA RUBRIQUE DE SON ANOREXIE ANNUELLE. SÖLDNER-X HIMMELSTÜRMER EST UN JEU DIFFICILE, ET DIFFICILE À PRONONCER EN PLUS, MAIS SÖLDNER-X HIMMELSTÜRMER EST UN SHOOT'EM UP COMME ON EN VOUDRAIT CHAQUE MOIS : BEAU, PRENANT ET INTENSE...

Liberté d'expression



JE TIRE MA RÉVÉRENCE APRÈS AVOIR VÉCU AVEC VOUS MES PLUS BEAUX MOMENTS DE PRESSE. PAS DE LARMES, PAS DE REGRETS, JE FILE, HEUREUX DE MON FUTUR ! AH, SI, UNE CHTITE GOUTTE AU COIN DE L'ŒIL, UN ÉCLAT DE TENDRESSE ENVERS CYD, ERICA, SOPHIE, SUNDIN, YAVIN, C_WIZ ET TOUS CEUX QUI M'ONT RENDU LA VIE AGRÉABLE PENDANT MON MANDAT. MÊME TUTTLE, SI, SI. ET NON, JOYSTICK C'ÉTAIT PAS MIEUX AVANT. APRÈS MOI, J'ESPÈRE UN DÉLUGE DE BELLES PAGES...

Le jeu du moment
CHANGER DE VIE
Le jeu attendu
WAKFU



À L'HEURE OÙ J'ÉCRIS CES LIGNES, IL EST À QUELQUES MÈTRES DE MOI, MAKINA SUR LES OREILLES (MÊME S'IL ME FAIT CROIRE QUE CE N'EN EST PAS) ET AFFICHE UN PETIT SOURIRE BÉAT DEVANT SON DERNIER SCORE À CHAIN FACTOR (HTTP://CHAINFACTOR.COM). Ô TOULOUSSEEEEUUUUUUU ! JE VOUS PARLE D'UN TEMPS QUE LES MOINS DE 20 ANS NE PEUVENT PAS CONNAÎTREEEEEEE ! EUH, JE MÉLANGE TOUT, LÀ, JE CROIS, BREF, BON VENT LE STYX, ET QUE WOW TE PRÉSERVE !

Le jeu du moment
TITAN QUEST
Le jeu attendu
TIBERIUM



VOUS LE SAVEZ, TOUS LES RÉDACTEURS DU MONDE SONT CONFRONTÉS UN JOUR OU L'AUTRE À L'ANGOISSE DE LA PAGE BLANCHE. MOI PAS. PAS QUE JE SOIS UN GÉNIE DE L'INSPIRATION, NON, NON, MAIS J'AI UNE ASTUCE. JE METS FACE À L'ÉCRAN, UN POT DE PEINTURE ROUGE À LA MAIN. J'EFFECTUE ALORS UN MOUVEMENT DE BALANCIER AVEC MON BRAS ET SPLOUSH. VOILÀ.

Le jeu du moment
SÖLDNER-X
Le jeu attendu
LE LANCER DE SUNDIN

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE

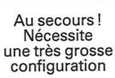


Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.





Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

2) BioShock
2K Games/Irrational games

3) Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

3) Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters

2) RACE 07
Simbin/Simbin

3) Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

2) La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) The Witcher
CD Projekt/Atari

2) Oblivion
2k Games/Bethesda

3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



D'après Maliki (www.maliki.com/strips/strip_gris.jpg) et avec beaucoup d'imagination, Roubaix serait une ville fleurie ! Paraît que les gens sont sympas, qu'il y fait bon vivre et qu'il y a même un écrivain de S.F. connu. Vu comme ça, c'est sûr, ça donne envie d'y aller. Mais est-ce vraiment réel tout ça ? Doit y avoir une part de pipeau quand même. Faudra que j'aille vérifier un jour !

Le jeu du moment
Regarder par la fenêtre
Le jeu attendu
StarCraft II



Une troisième place et deux sixièmes dans les meilleurs tours de circuit sur Nitro Stunt Racing, voilà des résultats irréfutables. Surtout que, chaque fois, c'est devant celui qu'on appelle désormais le Belge volant. Oui, parce qu'il respecte mes talents sur circuit, il en veut à votre petite amie et même à votre compte en banque. D'ailleurs, vous saviez qu'il bossait à mi-temps à la Société Générale ?

Le jeu du moment
Nitro Stunt Racing Stage 1
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2




Devant moi, un écran blanc. Je plante un arbre à lettres, l'entoure d'encre et d'herbe fraîche. Autour, j'installe deux animots, « Babette » et « Babillage ». Puis, à l'autre bout de la page, je réalise le même dispositif avec deux autres animots, « Fredonne » et « Patiente ». Et laisse tourner le tout pendant une journée. Au soir, j'ai mon poème et mon écosystème. http://poesysteme.free.fr

Le jeu du moment
Poesysteme
Le jeu attendu
World of Goo

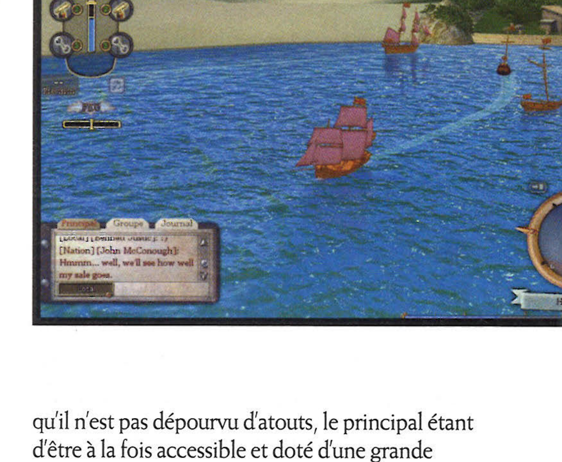




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 3,5 GHz, 1 Go Mo de RAM, Carte 3D 128 Mo
ÉDITEUR Sony Entertainment Online
DÉVELOPPEUR Flying Lab Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Même en mode déplacement rapide, vous n'êtes jamais à l'abri d'un abordage. Désactivez le mode PvP pour éviter les mauvaises surprises… et activez-le si vous souhaitez en créer !



Pirates of the Burning Sea

FLIBUSTE

DANS MON CŒUR, PIRATES OF THE BURNING SEA ÉTAIT TOMBÉ EN RADE POUR CAUSE DE REPORTS INFINIS. TROQUANT DEUX FENOUILS CONTRE UN TRICORNE, JE M'INFILTRAI À BORD, PRÊT À TOUT FAIRE SAUTER. QUAND AU DERNIER MOMENT, JE M'APERÇUS DE MA FOLIE : C'ÉTAIT UN VRAI GALION QUE JE M'APPRÊTAIS À COULER !

Un bug bien vilain



Quand on commence à aligner les MMO, il est difficile de ne pas prendre une mauvaise habitude, celle de dresser des comparaisons systématiques entre les titres « installés » et les challengers. Everquest contre WoW, Conan contre Lotro, Ragnarok contre Dofus. La démarche n'est pas mauvaise en soi, mais elle reste problématique. À vouloir faire des rapprochements, on oublie souvent qu'entre le nouveau venu et le MMO installé, la balance penche la plupart du temps en faveur de l'ancêtre, pour peu qu'il ait réussi à s'imposer.

De sa démarche bien chaloupée

Pirates of the Burning Sea se situe exactement dans ce contexte. On y contrôle un navire, la tactique y joue un rôle primordial, le communautaire repose sur une forte division des tâches (production, commerce, combat), le système des factions y est déterminant. De ce point de vue, PoBS se place donc en concurrence vis-à-vis de Eve Online, même s'il se situe dans un univers très différent. Et forcément, en nouveau venu, il ne possède pas la même communauté. Si l'on s'efforce de prendre le soft de Flying Labs pour ce qu'il offre, on se rendra compte qu'il n'est pas dépourvu d'atouts, le principal étant d'être à la fois accessible et doté d'une grande richesse. Ici, pas besoin d'un didacticiel de 12 heures pour prendre ses repères, les mécanismes de base se laissent appréhender facilement, mais se dévoilent par la suite dotés d'une réelle profondeur.

Un système de combat canon

L'exemple le plus probant à ce propos est le système de combat. Sea Dogs, Pirates des Caraïbes, ça vous dit quelque chose ? Allez, faites un effort, ça va vous revenir. Dans ces deux jeux de piraterie archi-célèbres, le déroulement des combats en mer reposait sur une bonne maîtrise de la direction du vent et des types de boulets. Le premier paramètre était déterminant pour avoir un positionnement favorable face à l'ennemi (lui couper la route, puis faire une rotation à 360° pour faire tonner tous ses canons par exemple), le second permettait de développer trois stratégies différentes : trouer les voiles du navire adverse pour le ralentir, éliminer les deux tiers de l'équipage avant de passer à l'abordage ou d'envoyer purement et simplement le navire ennemi par le fond. Bonne nouvelle, ces principes vieux comme le monde ont été repris dans PoBS. Comme chez ses prédécesseurs, il faut savoir anticiper le déplacement de l'adversaire pour





La nuit, tous les mâts sont gris

> **Un peu de technique**
>
> Vous ne pourrez pas jouer à PoBS si vous ne possédez pas un compte SOE, la plate-forme de téléchargement officiel de Sony Entertainment. C'est assez fastidieux mais, quoi qu'il en soit, cela reste moins long à effectuer qu'une procédure judiciaire. En contrepoint, sachez que PoBS est assez rapide à télécharger, pour peu que vous ayez une bonne connexion. Les serveurs sont plutôt stables et en dehors de quelques bugs graphiques, la finition est d'assez bonne qualité. Côté configuration matérielle, là encore c'est une bonne surprise, le soft tournant très correctement sur une carte graphique 128 Mo.



D'après le dictionnaire, est appelée ville une cité comprenant plus de 1000 habitants. Pas d'après Flying Labs.

dominer l'affrontement. Donner de la voile au bon moment, changer brusquement de cap, choisir la catégorie de boulets la plus adaptée à l'adversaire, booster sa manœuvrabilité grâce à une compétence de classe ou réserver son tir pour un angle meilleur, autant de choix possibles qui montrent qu'à PoBS, les combats exigent du joueur de vrais talents de tacticien. La remarque vaut pour les affrontements PvE, mais aussi et surtout pour les combats en PvP et RvR où la cohésion d'une flottille, la distribution des rôles et la prise en compte de l'espace de jeu (distance entre les navires, îlots, position du vent) se révèle déterminante. Combinez le tout avec une gamme de navires particulièrement étoffée et une arborescence de classe éclatée, vous obtiendrez un panel de situations de jeu extrêmement riche. Course-poursuite, capture de fort, armada contre armada, rescousse d'un navire allié ayant lancé un appel de détresse, infiltration des lignes de défense : la matière est là pour engendrer des conflits hauts en couleur.

Grand voile

Autre élément fort convaincant, le système de compétences. Dans PoBS, débloquer une nouvelle compétence n'est pas seulement un moyen de devenir plus puissant, c'est aussi une manière de découvrir un nouveau champ d'action possible. Supposons que vous ayez opté pour la classe Commerçant.
En arrivant dans PoBS, vous souhaiterez sans doute entamer des transactions et acheminer des marchandises d'un port à un autre. Les premières quêtes solo vous permettront de le faire, mais pour bien comprendre le système d'échange, il faudra attendre de débloquer les titres qui vous donneront accès aux channels de transaction. Dans le même ordre d'idées, débloquer une compétence de soutien vous fera prendre conscience de votre vulnérabilité et de la nécessité de trouver rapidement des protecteurs. Vous l'avez compris, PoBS a donc le mérite d'aider le joueur dans sa progression et sa compréhension des mécanismes de jeu. C'est là son gros point fort, ce qui lui permettra peut-être de fidéliser ses joueurs sur la durée.



Barbant sur les babords ?

Outre ce détail majeur, PoBS possède d'autres armes non négligeables. Baromètre esthétique à la hausse, le titre de Flying Labs convainc sur le plan graphique. Le rendu de l'eau, la modélisation des navires, le look des avatars, les effets de lumière, PoBS fait tonner les canons de la beauté, au point de nous faire oublier certaines carences… « périphériques ». Je veux, bien sûr, parler de l'aspect austère des ports, de l'absence d'événements météo et de la relative laideur des environnements intérieurs. Eh oui, PoBS ce n'est pas qu'un simulateur de navire. On y possède également un avatar, utile pour se déplacer en ville, aller chercher des missions, dialoguer, mais aussi se battre au sabre et au mousquet. C'est là que les choses se corsent, le système de combat ayant le double tort d'être à la fois brouillon, mou et mal équilibré. Mais qu'importe au final, là n'est pas l'essentiel. L'essentiel se trouve ailleurs, au large, là où les embruns se laissent respirer à pleins poumons, là où chacun est libre de dresser son propre pavillon et de choisir son propre cap. PoBS est-il un grand MMO ? Il en a en tout cas les germes. Aux joueurs de décider maintenant s'il mérite de conserver le vent en poupe.

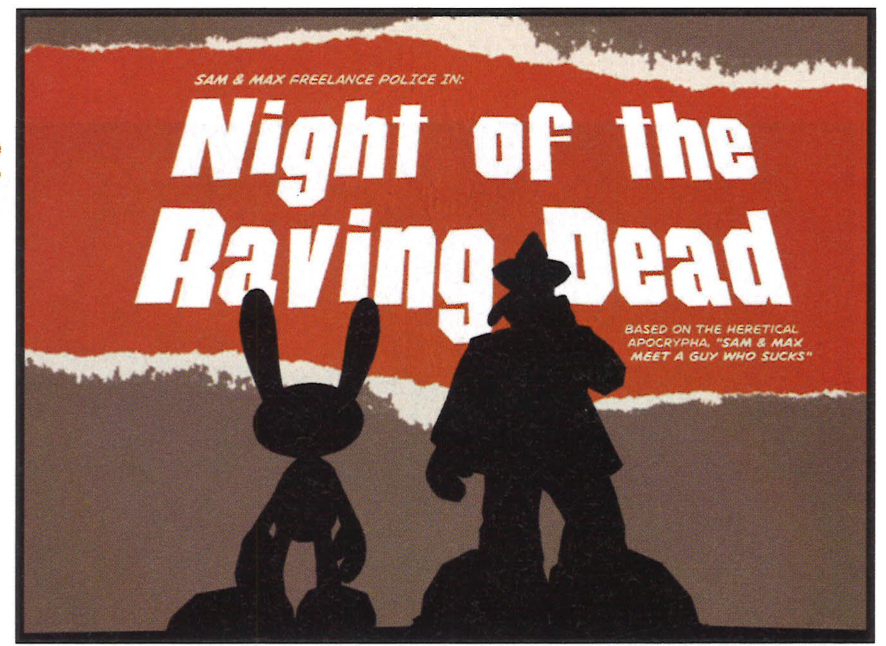
Tuttle

En Deux Mots

UN GAMEPLAY VRAIMENT TACTIQUE, UN SYSTÈME ÉCONOMIQUE ÉTOFFÉ, UN TUTORIAL QUI VOUS GUIDE PAS À PAS SANS JAMAIS VOUS TYRANNISER, POBS HISSE LA GRAND VOILE ET OFFRE DE FORT BELLES PROMESSES. UN MMO À ESSAYER, POUR PEU QUE VOUS NE SOYEZ PAS ALLERGIQUES AUX REQUINS DU PACIFIQUE.

- \+ Le système de combat naval, classique et efficace
- \+ La mer est bleue, le ciel est azur
- \+ Vive le commerce triangulaire !
- \+ La qualité du tutorial
- − Des environnements un peu vides
- − Des combats à l'épée mous et foutraques

Note	
TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	7



La bande-son jazz manouche de cet épisode est juste extra.

Sam & Max 203

LE VAMPIRISME POUR LES NULS

Night of the Raving Dead

A force de lire des sottises, les gens sont pleins d'idées reçues à l'égard des vampires. Si Dracula se plaît à dormir les bras en croix dans un cercueil pour se délecter en songe du sang de ses proies, Jürgen, lui, est beaucoup plus tendance. Créature mélancolique par nécessité sociale, il aime la fumette, la musique techno hardcore allemande, le slam et les séries télé avec des animaux. Un portrait terriblement banal, je sais… mais lui, c'est un vampire, et ça fait toute la différence. Comme tous les jeunes de son âge, il a de l'ambition. Si Rastignac voulait conquérir Paris, Jürgen rêve d'asservir le monde entre deux séances de piercing. What else ? Le problème du monde en fait, c'est qu'il abrite Sam & Max, tout aussi irréductibles que les Gaulois d'Uderzo et Goscinny. Le père Noël n'a rien pu contre eux. Le Triangle des Bermudes a, lui aussi, dû capituler. Alors que peuvent une horde de morts-vivants et un vampire ? Mourir à nouveau, pardi. Car rien n'est impossible à la Freelance Police, baby !

Undead ass kickers

Je n'irai pas par quatre chemins : ce Sam & Max est simplement le meilleur auquel j'ai joué. Le travail accompli sur ce Raving Dead est grandiose. Le château, les chaînes, les cercueils, le sang… tout ce qui fait un univers vampirique est là, mais délicieusement détourné. Le moteur, qui avec Moai Better Blues trahissait quelques faiblesses en extérieur, fait merveille dans ce Stuttgart transylvanien.
En pastichant avec brio le Dracula de Coppola et le Frankenstein Junior de Mel Brooks, Telltale parvient à surprendre dans un registre déjà visité mille fois. Cette aventure possède un cachet nettement supérieur à la précédente et, à quelques semaines supposées de la sortie du Vampyre Story de Bill Tiller, Telltale vient de placer la barre très haut. Surtout que cette satire du sacro-saint vampirisme, porté aux nues par des légions de geeks, se double d'une critique tout américaine du « bon goût allemand », qui ne peut prêter à sourire que dans la bouche de Sam & Max ; trop borderline comme humour. Croyez-moi, une aventure pareille pour seulement 8,95 dollars, vous n'en verrez pas tous les jours.

Lucky

EN TRANSYLVANIE, LES VAMPIRES ONT DU SAVOIR-VIVRE. ILS SE NOURRISSENT DE SANG CERTES, MAIS ÉCOUTENT DU CLASSIQUE ET SUPPORTENT L'EAU BÉNITE. PAS À STUTTGART. ET ÇA TOMBE BIEN, CAR SAM ET MAX NE SONT PAS VAN HELSING.



Jamais assez mort pour échapper à la justice !

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1.5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games/États-Unis
Texte et voix en anglais



Je ressemble aussi à ça après une soirée en boite.

Un peu de technique

Augmentation du nombre de polygones, nouvelles animations, inhabituelle débauche de textures… Les temps de chargement seront un tantinet plus longs, mais le résultat a vraiment de la gueule.

En Deux Mots

Troisième des cinq épisodes de la Saison 2. Le Climax ? Possible. En tout cas, le meilleur à ce jour. Répliques imparables, esthétique inspirée… Telltale s'est réapproprié avec talent une mythologie vampirique vue et revue cent fois. Une petite bombe !

+ Humour politiquement très incorrect
+ Des vampires !
+ Nouveaux personnages attachants
- Un peu court

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



Comme dans HoM&M, mieux vaudra avoir un héros en réserve pour quadriller le territoire et récupérer les « gisements » que l'ennemi pourrait vous prendre.

ON AURAIT PU S'ATTENDRE À UN NOUVEAU SHOOTER SPATIAL, ET BIEN NON. JOWOOD A PRÉFÉRÉ MIGRER VERS UNE PORTION DE LA GALAXIE PLUS À LA MODE : LA CONSTELLATION DE LA STRATÉGIE TOUR PAR TOUR. UNE IDÉE SANS GÉNIE POUR UN RÉSULTAT ASSEZ CONVAINCANT.

Spaceforce Captains

CLONERIE

N'ayons pas peur des mots : Spaceforce Captains est un clone, une copie conforme du célèbre Heroes of Might and Magic. Le titre de JoWooD n'entend pas faire dans l'originalité, mais prouver qu'une recette traditionnellement associée à l'héroïc-fantasy est aussi soluble dans la science-fiction. Et quoi de plus simple pour y parvenir que de reprendre une licence qu'on a déjà sous le coude. L'univers de Spaceforce passait dans le quartier, les races et les vaisseaux étaient déjà créés, ne restait plus qu'à convertir le tout à la sauce tour par tour. En dehors de cette garde-robe tissée dans la plus pure des fibres space op', le titre a toutes les qualités du produit conçu en série. Comme dans HoMM, on débute sur une portion de carte, avec un groupe d'unités à déplacer. Généralement, la première chose à faire est de prendre possession d'une base à proximité et de produire quelques unités supplémentaires. En prenant garde à ne pas épuiser inutilement ses points de déplacement, on commence alors à explorer les zones avoisinantes, récoltant des ressources, s'emparant de divers bâtiments et combattant les ennemis barrant le passage. En vrai ersatz du genre, Spaceforce Captains offre donc une expérience proche du butinage.

Balade champêtre au milieu des étoiles

Pour l'occasion, les technologies ont remplacé les sorts, les vaisseaux spatiaux les créatures, les astéroïdes les traditionnelles montagnes. On développe méthodiquement sa base, choisissant tantôt d'élargir sa gamme de vaisseaux, tantôt son taux de crédits productibles. On notera aussi quelques autres différences : la campagne principale, divisée en trois volets à la manière d'un StarCraft ; l'absence d'unités héros, ces derniers n'étant pas matérialisés sur les champs de bataille ; la variété des technologies ; ou encore le manque de diversité des unités. Si la mécanique de jeu fonctionne efficacement, on regrettera en effet que chacune des trois races jouables ne comporte que cinq types d'unités différentes, en version cheap et deluxe. À ajouter au cahier des doléances, l'immobilité des unités ennemies, un élément assez exaspérant heureusement limité aux déplacements sur la carte et non aux combats. Malgré ces derniers détails, Spaceforce Captains reste une bonne surprise, d'autant que le rendu 3D est fort sympathique. Ne lui manque plus qu'un peu de carburant plasma pour passer à la vitesse super-G.

Tuttle

Un peu de technique

Temps de chargement bien trop longuets, plantages réguliers, optimisations 3D inexistantes : s'ils n'ont pas réussi à résoudre des problèmes aussi simples, comment ont-ils fait pour nous pondre des vaisseaux de guerre de plusieurs kilomètres de long ? Mystère.



Nouveau venu dans notre gamme de sèche-cheveux à prix mini, l'Imperial Cruiser.



CONFIG MINIMUM **2,6 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo**
ÉDITEUR **JoWooD Productions**
DÉVELOPPEUR **Provox Studios/Croatie**
TEXTE ET VOIX **en anglais**



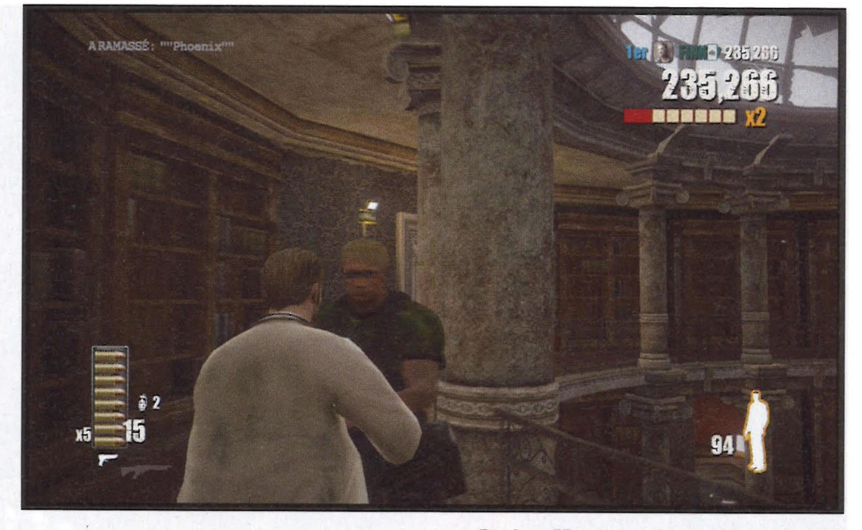
En Deux Mots

En manque de HoMM ? À la recherche d'une alternative honnête ? Spaceforce Captains n'est peut-être pas un grand jeu, mais il remplira ces deux fonctions. Attention cependant, la difficulté du soft reste encore mal équilibrée, allergiques aux reloads à répétition s'abstenir.

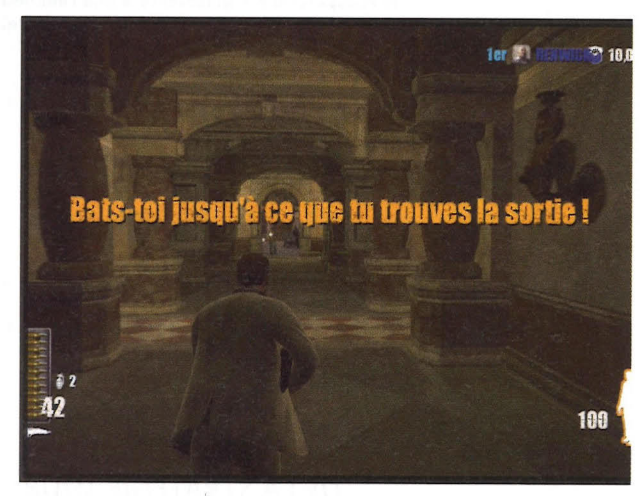


- \+ Background space op' convaincant
- \+ Durée de vie énorme
- \- On attend toujours une I.A. digne de ce nom
- \- Le manque d'unités différentes





Bonjour Monsieur, que puis-je pour vous ?





The Club



CENT FOIS SUR LE MÉTIER...

QUAND LES DÉVELOPPEURS DE BIZARRE CREATIONS (PROJECT GOTHAM RACING) DÉBARQUENT SUR PC AVEC UN JEU DE TIR, ON PEUT CRAINDRE LE PIRE. À TORT OU À RAISON ?





TOUT PUBLIC | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Sega
Développeur Bizarre Creations/ Grande-Bretagne
Texte et voix en français

La partie va commencer, encore quelques secondes, la tension monte. Top départ, un ennemi surgit à ma gauche, je l'aligne et lui colle une bastos en pleine tête. Un autre suit et subit le même sort. J'effectue une roulade, opte pour le fusil à pompe et dégomme les trois crétins qui jaillissent de la coursive dans laquelle je ne tarde pas à m'engouffrer. Le temps me manque, mon compteur de combo affiche cinq ennemis abattus mais il ne va pas tarder à descendre si je ne bute pas vite une autre de ces enflures. En voilà un ! Planqué derrière son bouclier pare-balles il m'oblige à lui tourner autour pour lui vider un chargeur dans le dos. Tant pis pour le bonus de précision alloué à la fin du niveau. Je continue mon sanglant voyage sur ce vieux paquebot pourri, laissant derrière moi des dizaines de cadavres. Voilà la sortie, bam, un coup de pied dans la porte, je veux voir mon score... Pas mal, mais je dois pouvoir faire mieux. Allez, je recommence... Alléchant, non ? Ce que vous venez de lire est une partie type d'un nouveau jeu de tir à la troisième personne qui ne vous laisse absolument aucun répit. Mais alors, aucun.

Bienvenue au club

Sur le papier, The Club a tout du candidat idéal : concept original, développeurs de talent, nombreux environnements, on est vraiment tenté d'y croire. Sauf qu'après quelques niveaux, les choses se compliquent. Les modes de jeu sont peu nombreux et reviennent à soit attaquer en courant comme un dératé en arrosant tout le monde, soit défendre en arrosant un tas de mecs qui courent comme des dératés. Super. Et là où on attendait un jeu tip top classe avec des dizaines de manières différentes de dézinguer, une ambiance de folie à coup de grosse voix caverneuse et de ralentis à n'en plus finir, on devra se contenter de sons stridents un peu minables et d'ennemis kamikazes plus agaçants qu'effrayants. Après une trentaine de niveaux débloqués, le constat est sans appel : on s'emmerde. On a beau avoir droit à plusieurs univers différents (usine délabrée, Venise, un manoir...), tous les niveaux se ressemblent avec des couloirs étriqués entrecoupés de grandes salles surchargées d'objets pour ralentir notre progression. On pourra toujours me rétorquer que The Club reste un défouloir sympathique mais de là à le payer au prix fort, c'est une tout autre histoire.

Yavin


Tirer sur les crânes permet de maintenir la combo en cours un peu plus longtemps.



Un peu de technique

N'espérez pas profiter de The Club si vous ne disposez pas d'une bête de course. En dehors d'un Core 2 Duo, 2 Go de Ram et une carte graphique type 8800 GT, point de salut. Mais des saccades, plein de saccades.

On se calme !

La version testée ne permettait pas d'évaluer le jeu en multijoueur. La note ne concerne donc que le solo et uniquement celui-ci. On reviendra sur le jeu à plusieurs dans un prochain numéro si nécessaire.

En Deux Mots

Terriblement répétitif donc lassant, un peu quelconque visuellement et plombé par un sérieux manque de classe et d'ambiance, The Club ne séduit pas malgré une excellente idée de départ. Une déception.

+ Original
+ Facile d'accès
- Incroyablement répétitif
- L'ambiance toute morne
- Modes de jeux tous semblables

Technique	6
Artistique	7
Intérêt	4

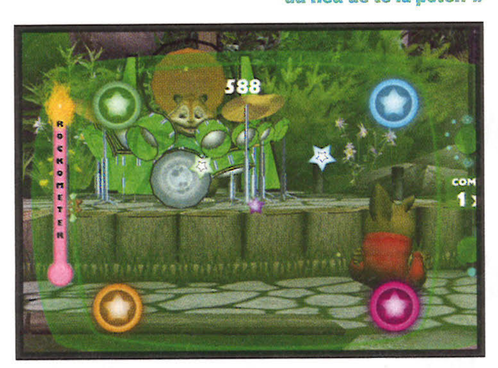
Alvin et les Chipmunks

COUAC !

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo **Éditeur** Brash Entertainment
Développeur Sensory Sweep Studios/États-Unis
Texte en français **et voix** en anglais

1958, TROIS ÉCUREUILS MÉLOMANES DÉBOULENT SUR LES ÉCRANS DE TÉLÉ AMÉRICAINS. 2008, LES CHIPMUNKS FONT LEUR COME-BACK AU CINÉ ET SUR PC. N'AURAIENT-ILS PAS MIEUX FAIT DE PROFITER DE LEUR RETRAITE ?

« Retourne manger des glands dans ta forêt au lieu de te la péter. »



Une aventure musicale avec une B.O. rock n'roll… Les mômes auraient-ils aussi droit à leur Guitar Hero ? Ce serait trop beau, vu que l'on a affaire à une énième adaptation vidéoludique de film… Allez, j'échauffe tout de même quatre de mes doigts (largement suffisant) et je lance le mode « scénario ». Alvin, Theodore et Simon, alias les Chipmunks, veulent participer au Rockathonapalooza, un événement rock paraît-il incontournable. Pour ça, les écureuils doivent multiplier les concerts dans des endroits assez farfelus (comme un centre commercial). Les standards promis (Shiny Happy People, A Girl like You, You really got me, etc.) sont bien au rendez-vous… mais l'étincelle d'intérêt s'éteint dès qu'Alvin, sûrement accro à l'hélium, pousse la chansonnette de sa voix stridente.
J'ai beau m'appliquer à appuyer en rythme sur les touches pour faire scintiller les étoiles de couleur dans leurs cibles respectives et multiplier les combos de notes, rien n'y fait. Les tubes de Culture Club, Blink 182 et autres sont joyeusement massacrés. Pendant ce temps, les Chipmunks exécutent des chorégraphies improbables et brûlent leur guitare sans tenir compte du rythme de la musique…
Eh ! Les gars, vous croyez que ça m'amuse de vous aider à gagner votre stupide Rockathona-machin, hein ? Arrêtez de faire les guignols et concentrez-vous plutôt sur vos partoches ! Quoi qu'il en soit, une douzaine de « mélodies » plus tard, des diapos commentées en anglais en guise d'animations et plusieurs niveaux débloqués, j'ai mal au crâne et aux oreilles et j'envisage sérieusement de terminer sans le son. Une aventure musicale, qu'ils disaient… Bien sûr ! Et moi, je suis fan de Moby !

Ashbey



+ Trois niveaux de difficulté
− Gameplay archi répétitif
− Les personnages ne suivent pas le rythme de la musique
− Les dialogues en anglais pour des enfants de moins de 5 ans

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	3	2 

Les Sims 2 Quartier Libre

TRAVAILLER MOINS POUR GAGNER PLUS

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Electronic Arts
Développeur Maxis/États-Unis
Texte et voix en français

JE N'AI RIEN CONTRE LES SIMS. J'AI MÊME DE L'AFFECTION POUR EUX, IL Y A TELLEMENT LONGTEMPS QUE JE LES CÔTOIE.



Allez papi, répare-moi ce tas de ferraille !

Merde, on va faire quoi pour la prochaine extension des Sims 2 ? On a déjà tout écumé là, même les trucs les plus moisax. Allez, on se calme et on réfléchit, ça nous changera un peu. Bon, la crise des sub-primes, c'est exploitable ça ? » « Bof, pas terrible. » « Euh, un truc avec l'écologie sinon ? Genre, les Sims découvrent le tri sélectif ! » « Hmm, moyen aussi ça, on va se faire censurer. » « Ouais, t'as raison… Attends… J'ai une idée de malade là ! Un truc révolutionnaire ! Qu'est-ce que tu penses d'un épisode où les Sims ne glanderaient rien ? » « Mais ouais, super, t'es ouf mon gars ! C'est énormissime ! J'adore ! » « Cool. Donc, ils pourront jouer au foot, tuner des caisses, piloter un hélicoptère télécommandé, faire maigrir leurs grosses fesses sur de nouvelles machines de fitness, regarder des films et peindre des fromages grillés. »

Qui peut le plus, peut le moins

« C'est génial, ça me va. Mais c'est pas un peu léger quand même ? » « Bah, c'est une extension hein, on va pas se tuer à la tâche. Si tu veux, on peut aussi créer de nouveaux lieux communautaires. Et pour allonger la durée de vie, on a qu'à rajouter un système de « compétences » par loisir. Je t'explique mon idée : plus le joueur va danser, plus il sera fort en danse ! » « Mais ça tue ton idée ! » « Non ne me flatte pas, c'est inné chez moi. Bon, bouge pas, je vais dire aux devs de nous faire ça pour lundi prochain. Non attends, ça fait un peu court, disons pour mardi plutôt. Toi, commence à réfléchir à l'extension suivante. » Comme quoi, il y a des choses qu'il ne vaudrait mieux ne jamais entendre…

Sundin



+ Loisirs variés
− Manque d'originalité…
− … et d'idées…

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7 	3	3

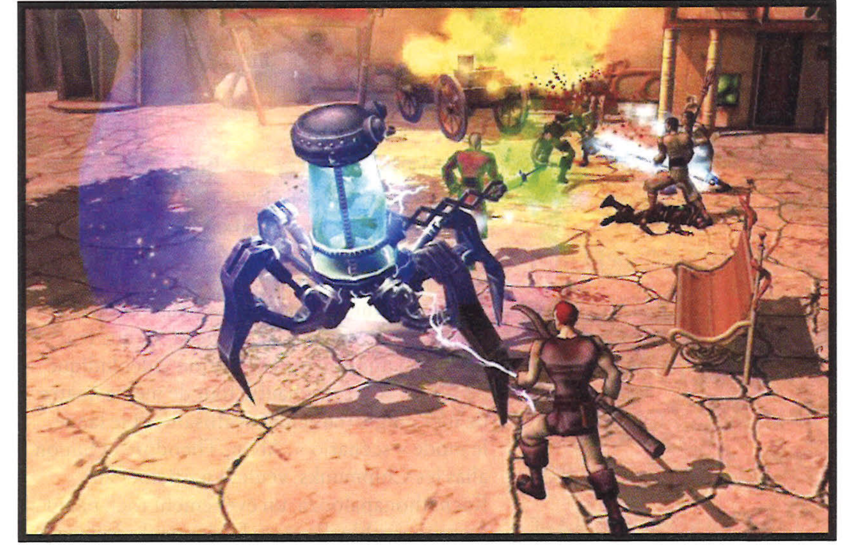






Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Monte Cristo/France
Texte et voix en français

LE HACK AND SLASH EST UN GENRE PARTICULIÈREMENT EFFICACE POUR TESTER LA RÉSISTANCE DE LA SOURIS ET NOTRE FACULTÉ À RÉPÉTER LA MÊME TÂCHE DURANT DES HEURES. SI ON FAISAIT UN SONDAGE, LES POSTIERS SERAIENT CERTAINEMENT LES MEILLEURS JOUEURS POUR TUER DES MONSTRES EN BOUCLE.



Parce qu'on est super-sympa, vous avez le droit à une image de la cinématique de fin.

Silverfall Earth Awakening

LIGNE DROITE

Silverfall fait partie de ces titres qu'il est facile de reconnaître au milieu de 1000 autres. Cette différence est due à une identité graphique indéniable. Un rendu en cell shading qui donne cet aspect dessin animé, difficile de ne pas apprécier ! L'univers qu'il propose n'est pas en reste non plus. Il s'agit d'un monde médiéval fantastique dans lequel le joueur doit choisir son camp : celui de la nature ou de la technologie. Opter pour l'un plutôt que l'autre permet d'accomplir des quêtes secondaires différentes, utiliser un équipement bien particulier (comme un fusil plutôt qu'un arc pour les adeptes de la techno) ainsi que lancer des sorts appropriés. Évidemment, tous ces éléments sont repris dans Earth Awakening. Une extension stand alone qui ne nécessite pas de posséder le jeu d'origine pour s'éclater avec. Parmi les nouveautés proposées par cet add-on : une nouvelle aventure avec son lot de quêtes secondaires et de territoires à explorer, deux nouvelles races (homme lézard et nain), des compétences ultimes ainsi que de l'artisanat pour créer des enchantements, des armes et armures en tout genre.



Comme dans le jeu d'origine, deux compagnons PNJ peuvent vous accompagner. Tank, healer et DPS à distance, rien de plus simple.



Oui mais... non

Si la forme de Earth Awakening s'avère alléchante avec de nombreux bugs corrigés par rapport au titre d'origine, sur le fond, le titre de Monte Cristo accroche moyennement. Adapter le niveau des créatures par rapport à celui des héros est une solution comme une autre. Elle permet d'être certain de ne jamais voir le joueur bloquer face à des monstres trop puissants. Mais il y a le revers de la médaille : une trop grande facilité de progression. Il est souvent plus aisé d'avancer tout droit que de combattre des dizaines d'ennemis, surtout qu'ils ne vous prennent pas en chasse sur plus de 20 mètres. Il suffit donc de zigzaguer entre les bestioles pour atteindre un boss, le tuer pour continuer l'histoire et ainsi de suite jusqu'au terme du scénario. Pas franchement passionnant ! Si on joue le jeu de nettoyer tous les sentiers des infâmes créatures qui les arpentent, on perd patience : trop de créatures, trop longues à tuer... Extension oblige, les combats restent toujours confus et manquent de précision, à l'image du titre d'origine. Un point noir pour un hack and slash qui, au final, ne donne pas franchement envie d'y revenir une fois que l'on est arrivé au bout de l'aventure. Dommage !

Cyd

Un peu de technique

Vous avez changé votre PC pour Crysis ? Tant mieux, Earth Awakening tournera alors tous les détails au max. Sinon, un processeur cadencé dans les 3 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 256 Mo sont suffisants.

En Deux Mots

Avec son identité graphique toujours aussi prononcée et son nouveau contenu, Earth Awakening pourrait bien satisfaire les fans de Silverfall et, pourquoi pas, attirer quelques nouveaux adeptes. Mais l'ensemble pèche par un manque de challenge et offre des combats un poil imprécis.

- \+ Rendu graphique
- \+ Compétences d'artisanat
- − Trop facile
- − Combats parfois brouillons
- − Manque de challenge

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

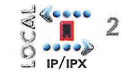
Speedball 2 Tournament

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

NON MAIS IL SE PREND POUR QUI, LE CINÉMA ? IL CROIT QU'IL PEUT ÊTRE LE SEUL À FAIRE DES REMAKES ? DANS LE JEU VIDÉO ON SAIT FAIRE. ON SAIT MÊME LES FAIRE AVEC DE LA BASTON, DES ÉTINCELLES ET DES BALLES EN INOX DE DIX KILOS !


TOUT PUBLIC


2 INTERNET


LOCAL 2 IP/IPX

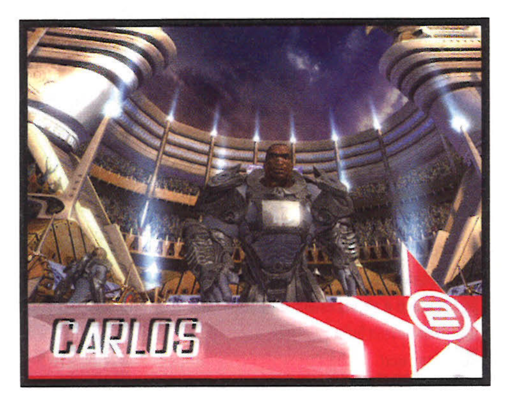
CONFIG MINIMUM **CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Frogster Interactive Picture**
DÉVELOPPEUR **Kylotonn Entertainment/France**
TEXTE **en français** VOIX **en anglais**

Brutal, sauvage et agressif, doté d'un gameplay nerveux et toujours prompt à racler la piste de ses poings chromés, Speedball faisait il y a vingt ans les beaux jours de l'Amiga et de l'Atari ST. À en croire les peintures rupestres qui couvrent les murs des grottes de très vieux joueurs, des équipes de huit maniaques caparaçonnés s'y disputaient une boule de bowling dans un mélange de handball et de baston générale, au sein d'arènes futuristes tenant plus du flipper géant que du terrain de sport. Vingt ans plus tard, la légende est encore vivace, et c'est probablement ce qui a décidé Kylotonn à réaliser un remake de ce morceau d'histoire, doté cette fois-ci d'un moteur trois D qui, avouons-le, ne casse pas vraiment les rotules.

J'y arriverais !!

Mais bon, qui se soucie du physique des joueurs quand on est pris dans le feu d'une partie bien rapide et intense ? Dès le coup d'envoi, les gnons pleuvent et conserver la balle plus de quelques secondes relève de la gageure. Il va sans dire que l'objectif principal reste de marquer des points, en expédiant la balle dans les cages adverses ou contre les bumpers situés sur les côtés du terrain. Quant au maniement, il n'est vraiment pas à la portée du premier venu. Oh que non alors ! Le bonheur ici, ça se mérite ! Les passes et les tirs doivent être millimétrés ou la sanction est immédiate. Contrôler son équipe et faire des combos se révèlent aussi difficile que de maîtriser une borne d'arcade. Beaucoup de nouveaux venus trouveront de ce fait l'expérience très frustrante, d'autant plus qu'il n'y a pas de tutorial. Il m'a fallu par exemple l'aide de mon consultant spécial Speedball pour découvrir que l'on pouvait incurver la trajectoire de la balle une fois lancée, et que c'était même la principale façon de contourner le gardien. Si un long apprentissage ne vous rebute pas, il ne reste plus qu'à vous munir d'un pad (plus efficace que le combo clavier/souris) et d'un ami oisif pour bien profiter de l'aspect « fun, arcade, combo et tuvasvoirtagueule ! ».

Savonfou





Il va encore y avoir des frais de carrosserie.

Dans une boiboîte ?

Les habitués de Steam doivent se dire que l'on retarde un peu à Joystick, vu que Speedball 2 : Tournament est disponible au téléchargement depuis septembre dernier. En fait, il s'agit d'une version en chantier, mise en ligne au moment de la sortie du jeu en Allemagne. Cette version téléchargeable avale encore en ce moment des patchs réguliers pour régler les bugs et les plantages. Que les fanatiques du titre se rassurent, une boîte version française sera également commercialisée incessamment sous peu.



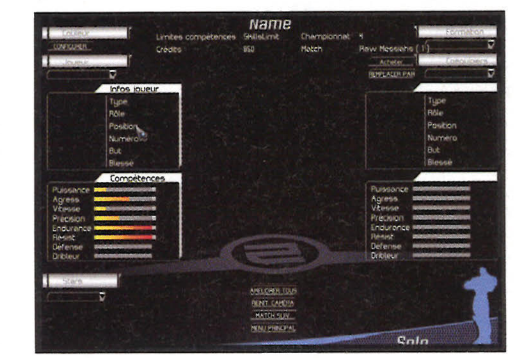
Réussir une « powerball » est un vrai défi de synchronisation, mais le jeu en vaut la chandelle... Si on ne l'envoie pas à côté des cages.

En Deux Mots

PAS DE SURPRISE POUR CE SPEEDBALL 2 BIS QUI HÉRITE DES QUALITÉS DE SON ILLUSTRE MODÈLE MAIS AUSSI DE SES DÉFAUTS. IL EST DONC TOUJOURS AUSSI DIFFICILE À APPRIVOISER. À RÉSERVER AUX PERSÉVÉRANTS COMME LES JONGLEURS, LES HORLOGERS, OU CYD À LA RIGUEUR.

- \+ Adaptation fidèle du précédent Speedball
- \+ La joie d'acquérir les bons réflexes
- − Graphismes et animations
- − Pas de tutorial

7 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





Bon, les gars, j'en peux plus, moi j'me casse, vous me raconterez la fin.



Ça va oui, tranquilles ?



PÉTULA GACHETTE, CÉLIBATAIRE DÉSESPÉRÉE, PART EN CROISIÈRE MATRIMONIALE DANS LES MERS DU SUD. MANQUE DE BOL, LE « TITANESQUE » COULE ET LA VOILÀ ÉCHOUÉE SUR UNE ÎLE DÉSERTE PLUTÔT ACCUEILLANTE... C'EST PAS LA JUNGLE ICI, COCOTTE.

Les Sims

SEUL SUR LE SABLE

Histoires de Naufragés







CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts France
DÉVELOPPEUR EA Games/États Unis
TEXTE en français **VOIX** en Simlish

Mal à la tête... L'amnésie est de courte durée mais pas la migraine qui s'ensuit. Il faut avouer que j'aurais pu tomber plus mal, belle plage ensoleillée, quelques débris du bateau pour me faire un abri, fruits à volonté, il y a même des bambous pour me camoufler quand j'aurai besoin d'aller au petit coin : tout semble prévu pour me rendre la vie facile. Si ce n'est l'Ibuprofène... Bref, essayons un peu de s'organiser, je n'ai pas spécialement l'intention de m'attarder ici moi. L'exploration de l'île m'amène bien vite à croiser mes premiers visages souriants : des gorilles. Quelques bananes et hop, je les ai dans la poche, une bonne bouille nommée Waitata décide même de m'adopter. Sympa, il ramènera chaque jour de quoi manger et aider à la construction de mon frétillant radeau. Mais ce ne sont pas les seuls sur l'île : j'esquive bien vite une poignée de naufragés insupportables mais tombe avec plaisir sur un village d'autochtones qui m'accueillent à bras ouverts. En revanche, le grand chef de la tribu veut à tout prix que je m'acoquine avec huit célibataires tous plus fringants les uns que les autres. Il aime jouer à la poupée ou quoi ?

Les Vacances de l'Amour

Dans la lignée des deux précédents « Histoire de », Naufragés s'en sort un peu mieux, principalement grâce à son univers paradisiaque. Exit les banlieues proprettes, on se trouve ici dans la cambrousse, habillé d'un pagne, à grimper aux arbres pour récolter des papayes ou pécher au harpon dans de beaux lagons clairs. Le mode scénario, bien que teinté d'humour et attachant par son petit côté point & click, peine à convaincre, la faute notamment à l'introduction forcée d'une histoire d'amour gnangnan. Le mode bac à sable, lui, amusera peut-être quelque temps les néophytes mais les accros au jeu original se retrouveront vite frustrés devant ce « presque » Sims. L'idée de réunir les deux mondes dans un produit hybride n'est pas mauvaise, on imagine assez vite le potentiel passe-temps si la mayonnaise avait pris. Malheureusement, Histoires de Naufragés reste un peu trop bancal, pas assez réfléchi ou trop marketé peut-être. Enfin, on ne pouvait pas dire qu'on ne s'attendait pas à ce qu'ils échouent, oh oh oh !
(Merci à Edea pour sa précieuse collaboration.)

Yavin



Bedonnant, un petit côté Jackson Five : mon promis, un vrai winner.

Un peu de technique

Le moteur 3D daté se veut optimisé pour les portables mais tousse un peu sur un chip vidéo de type GMA950. Certains terrains continueront même à ramer sur une vraie carte graphique de bourgeois.

En Deux Mots

UN JEU FORMATÉ POUR PLAIRE À TOUS, SANS GRANDE SURPRISE. UNE PETITE FRIANDISE POUR LES ACCROS, UN POIL CHER TOUTEFOIS. LES AUTRES, ÉCONOMISEZ POUR LES MALDIVES.

+ Scénario sympathique
+ Gamme d'objets renouvelée
− Mécanisme boiteux
− Trop court



QUEL AMOUR, CE STALINE, NON SEULEMENT IL M'AIDE À REPOUSSER L'INVASION ALLEMANDE, MAIS EN PLUS IL ENVOIE SES TROUPES ASSURER LA SÉCURITÉ DANS LES RUES DE PARIS… EUH, ATTENDEZ UNE MINUTE !



Making History

ACH, LA GUERRE, GROSS MALHEUR

Base militaire de Levallois-Perret, 8h00. « Et alors troufions, on a une guerre de retard ? Un an que vous attendiez la sortie en français de ce sympathique petit wargame. Vous vous pensiez à l'abri ? On va vous balancer en pleine Seconde Guerre mondiale à la tête d'un des huit principaux belligérants (États-Unis, Russie, Allemagne, Chine, etc.). Z'allez en baver, bande de macaques, pour gagner dans ce */%¥ de foutoir. Je sais que parmi vous il y a des planqués qui profiteront de la possibilité de jouer un autre pays du monde. Qu'il sache que vivre la Seconde Guerre mondiale dans la peau du Venezuela ou de l'Arabie Saoudite est aussi passionnant qu'un discours du colonel Tuttle sur l'approche proto-systémique du jeu vidéo par des développeurs kurdes. Je te fais rire, toi ? J'ai une tête de comique ? Tu vas voir ! Ici les batailles, c'est résolution automatique pour tout le monde. Dans une zone donnée, la plus grosse puissance de feu gagne. Ça a l'air simpliste, mais tu vas quand même faire marcher tes neurones car la victoire ne se joue pas que sur le front.

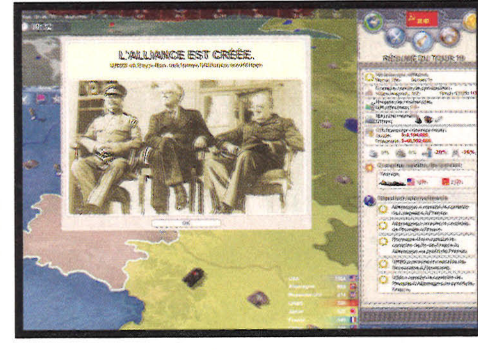
Quand l'économie va, tout va (proverbe rwandais)

Une économie de guerre plus efficace que celle de l'adversaire, voila la clé de la victoire. Votre mission : maintenir à tout prix l'approvisionnement en matières premières, armements, nourriture et biens de consommation. Les moyens à votre disposition : des mines et des champs bien entendu, mais aussi la diplomatie pour exporter le surplus et importer ce que vous ne pouvez produire, sinon, c'est la pénurie. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez alors librement améliorer armes et usines pour écraser l'adversaire sous le nombre et la technologie. Méfiez-vous de l'I.A. les filles, elle est retorse en tant qu'adversaire mais vite dépassée en tant qu'alliée. En plus, cette idiote vous trahit toujours au pire moment. Ce qui est d'autant plus dommage pour vous, mesdemoiselles, vu que le total de points de victoire se fait par alliance. Niveau variété, c'est pas la bonne adresse, les unités sont les mêmes pour toutes les factions. Ben alors les gars, on vous a pas dit que c'était pas un camp de vacances ici ? Allez rompez les rangs, footing de 20 km, etque-ça-saute ! »

Savonfou



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Muzzy Lane
DÉVELOPPEUR Muzzy Lane/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS



Ils n'avaient pas l'air de rigoler dans les années 40, il faut dire que c'était presque 40 ans avant la naissance de Max Boublil.



Je ne sais pas ce qu'ils ont fumé les gars de Muzzy Lane, mais ils se sont mis en tête que la Normandie produisait plus de pétrole que l'Irak.

Un peu de technique

RAS mon capitaine, la bête n'est pas bien gourmande et ne montre aucun signe de fatigue si je la pousse jusqu'à 1440 par 900. Avec ça, je file jusqu'à Berlin sans faire le plein !

En Deux Mots

Un soft qui ravira les amateurs de jeux de plateau mais pas les fous de simulation historique. Making History est un wargame un peu casual, mais très agréable à vivre.

- \+ Facile à prendre en main
- \+ Le jeu des alliances bien rendu
- \+ I.A. des adversaires solide mais…
- − …I.A. des alliés plutôt moyenne
- − Manque de variété

8 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Poker Academy

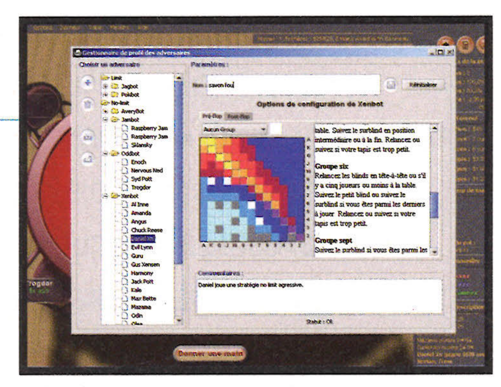
QUINTE FLUSH

CONFIG MINIMUM 800 MHz, 128 Mo de Ram **ÉDITEUR** Anuman **DÉVELOPPEUR** Poker Pro **TEXTE ET VOIX** en français

LA FUMÉE DES BARS VOUS MANQUE ? CÔTOYEZ LES TABLES DE POKER ACADEMY, ÇA COMPENSERA.

Jouer au poker, c'est facile. Du moins le croyais-je avant de me prendre une taulée par Savonfou et de perdre au passage tous mes anciens numéros de Joy. Ce vieux fourbe vous fait croire que ses choix sont en tous points aléatoires et puis, il vous sort un joli carré d'as avec l'air de pas y toucher, façon « oh excusez très cher, ça doit être le hasard ». Mais pas question de se laisser abattre : aux grands maux, les grands remèdes, Poker Academy passait par là, un coup de chloroforme et hop, je me retrouve en possession d'une arme redoutable. En théorie, la fameuse arme est une version remaniée. Après quelques parties et autres trifouillages de garagiste, le doute n'est pas permis : cette version comporte si peu de nouveautés qu'on serait bien en mal de les identifier. L'I.A. a été rehaussée un poil et les graphismes remaniés (quoique j'aie comme un doute), mais pour le reste, ça sent le coup marketing bien fumeux. Qu'importe en définitive, sachez juste que ce jeu (ce simulateur ?) est une véritable perle. Mode multijoueur, didacticiel fourni, options de paramétrage complètes, ce titre est un peu l'Encyclopédie Universalis des jeux de poker. Alors forcément, c'est assez indigeste mais que voulez-vous, entre ça et World Series of Poker, il n'y a pas trop à hésiter.

Tuttle



Alors là, je reconfigure l'I.A. très artificielle de Savon.

+ Le multijoueur + L'exhaustivité de la documentation
– Aucune nouveauté – Austère, très austère



TECHNIQUE



ARTISTIQUE



INTÉRÊT

Phantasy Star Universe Ambition of the Illuminus

RPG

CONFIG MINIMUM 3,5 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 128 Mo **ÉDITEUR** Sega **DÉVELOPPEUR** Sonic Team/Japon **TEXTE** en français **ET VOIX** en anglais

DANS PHANTASY STAR UNIVERSE, ON NAGE EN PLEIN SPACE OP' KIKOO. L'INTRIGUE GÉNÉRALE N'A PAS AVANCÉ : LES GUARDIANS SONT TOUJOURS À LA RAMASSE, LES GRAINES CONTINUENT À GERMER DANS LA GALAXIE ET LE JOUEUR SOMNOLE AUTANT…

Voici tête-à-claque, votre nouvelle amie. Allez, ne faites pas le timide, donnez-lui une baffe.



Non, c'est impossible, tu ne peux pas venir avec nous, tu n'as pas encore fini ta formation.
– Blablablabla… mais j'ai appris à me battre !
– Regarde ta tenue, personne ne peut aller se battre habillé ainsi.
– Blablablabla, mais j'en ai une autre, celle de mon baptême que j'avais gardé précieusement.
– Allons ça suffit, dégage. »
Ça dure depuis un quart d'heure. Un quart d'heure à lire des répliques plus mièvres les unes que les autres servies par des personnages au look rose bonbon vomitif. Je mets sur mute, attendant la fin de cette « superbe » intro, remets le son au moment où l'écolière finit par me supplier de l'accepter dans l'équipe. Horrible. Insoutenable. Traumatisant. Une fois de plus, les missions pondues par la Sonic Team nous font nager en plein n'importe quoi, avec des combats brouillons, des quêtes répétitives à l'extrême et une absence de profondeur scénaristique effarante. Pire encore, les développeurs ont jugé préférable d'introduire un espace mini-jeux plutôt que d'apporter de vraies nouveautés. Naturellement, jouer à la manette plutôt qu'au clavier peut rendre les choses un poil plus supportables, mais un conseil : ne poussez pas le vice trop loin. Des bons MMO, il en existe pas mal. Des RPG solo aussi. Alors ne vous encombrez pas avec l'extension d'un soft déjà bien bancal à l'origine (moitié MMO, moitié RPG), ça n'en vaut franchement pas la peine. Surtout quand on sait qu'aucune nouvelle race n'est disponible, ce qui ne risque pas de motiver les fans à créer un nouveau perso. Fuyez on vous dit : c'est la seule chose à faire !

Tuttle

– design de personnages discutable – des combats brouillons
– une extension dont on se serait bien passée



TECHNIQUE

3
ARTISTIQUE



INTÉRÊT



Des ennemis verts sur un fond vert... pas toujours évident.

Le premier boss, très long à abattre mais relativement facile.



Söldner-X Himmelstürmer

PREMIER DE LA CLASSE

QUELQUES MOIS AVANT LA SORTIE SUR PS3 (HIN HIN), VOICI UN BON GROS JEU DE TIR BIEN BOURRIN COMME ON N'EN VOIT JAMAIS SUR PC. ET C'EST BIEN DOMMAGE.

Un peu de technique

La config mini ne suffira pas. Un processeur à 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte graphique 128 Mo devraient en revanche permettre de jouer sans aucun ralentissement.

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Éditeur Eastasia
Développeur Sidequest Studios/Hong-Kong
Texte et voix en anglais



Vous allez vite apprendre les bases du slalom en milieu hostile.

Où le trouver ?

Söldner-X est distribué exclusivement sur le site PlayAsia (www.play-asia.com) pour un peu moins de 35 euros. Pour ce prix, vous aurez droit à un magnifique packaging incluant le jeu, la bande originale sur CD et un superbe guide en couleur. Du grand art.



Mes yeux sont fermés, l'eau chaude ruisselle sur mon corps, mes doigts massent lentement mon cuir chevelu. Je ne pense à rien, je suis bien. Soudain, drame dans le salon, j'entends notre aspirateur bon marché se lancer dans une des envolées lyriques tonitruantes dont il a le secret (malheureusement). Quelques instants plus tard, ma bien-aimée décide de couvrir le son de la machine avec son accent du sud. Une vieille chanson de Balavoine apparemment, je ne suis pas sûr, peut-être est-elle simplement en train de m'appeler à l'aide.
En fait, je m'en fous. Fraîchement sorti d'une trépidante partie de Söldner-X, plus rien ne peut m'atteindre. Autant vous prévenir tout de suite, ce jeu-là n'est pas fait pour les mauvais perdants ou les gens en demande d'une difficulté tolérante et équilibrée. Non, ici la mort est tout simplement inéluctable, et votre seul objectif est de retarder l'échéance un peu plus à chaque nouvelle partie. Les ennemis jaillissent de tous les côtés, les tirs fusent de partout, et vous allez devoir slalomer entre des dizaines d'obstacles meurtriers avant d'affronter des boss gigantesques et ultra résistants. Voilà votre nouvelle vie. Bienvenue en enfer.

Impitoyable

Bon sang, que c'est beau ! Design des vaisseaux à tomber, décors de rêve aux couleurs éclatantes et effets d'explosion à donner envie de s'encastrer la tête dans l'écran, on ne peut pas dire que les développeurs ont lésiné sur les moyens ! On en prend plein les mirettes. Malheureusement, on n'en profite pas vraiment car Söldner-X requiert une attention de tous les instants. On est condamné à croire les « oooh » et les « aaah » de la personne à nos côtés. D'ailleurs si elle vous saoule trop à écarquiller les yeux devant les superbes niveaux, passez-lui une manette, on peut jouer à deux. Prévoyez juste quelques engueulades, ça fait partie du folklore propre aux « manic shooters ». Pour vous défaire des (millions d') ennemis, vous disposez d'un arsenal un peu particulier. Plus vous tirez en continu, plus les armes s'usent. À 0 %, vous perdez l'arme (sauf les basiques) mais plus vous tirez et meilleure sera votre chance d'obtenir les bonus pour la faire évoluer à un stade supérieur. C'est un peu lourd à décrire mais ne vous en faites pas, vous comprendrez très vite. Frénétique, ahurissant, doté d'une ambiance sonore et visuelle absolument fantastique, le premier jeu des développeurs de Sidequest Studios ne peut que coller un orgasme aux fans du genre.

Yavin

En Deux Mots

Trop bien ? Ben quoi, on a dit en deux mots... Plus sérieusement, voici LA référence absolue du shoot-em-up sur PC à réserver aux fans absolus du genre. Le niveau de difficulté stratosphérique rebutera les autres.

- \+ Visuellement magnifique
- \+ Superbe ambiance
- \+ Le mode 2 joueurs
- − Incroyablement difficile
- − Quelques passages un peu longs

Note	
7	Technique
8	Artistique
7	Intérêt



Lang et Graves n'hésitent pas à s'envoyer quelques vannes pour l'ambiance. Des trucs de militaires comme touche pas à mon flingue sinon j'te bute.

Histoire de n'être jamais à court de munitions ou grenades, des caisses sont éparpillées tout au long des niveaux.



Conflict Denied Ops

LES RANGERS DU RISQUE

TIC ET TAC, CHAPI CHAPO OU ENCORE HECKLE ET JECKLE. TANT DE BINÔMES QUI ONT MARQUÉ LES ESPRITS ! LANG ET GRAVES DE CONFLICT : DENIED OPS RESTERONT-ILS DANS NOS MÉMOIRES GRÂCE À LEURS FAITS D'ARMES ? PEUT-ÊTRE MAIS J'EN DOUTE !







CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Pivotal Games/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Bosser en duo, c'est le top. L'un comble les défauts de l'autre, on se sent fort, invincible… C'est le cas de Lang et Graves, deux militaires prêts à en découdre dans toutes les missions qu'on leur propose. Lang, équipé d'une mitrailleuse lourde, c'est le bourrin spécialiste du combat à courte distance. Quant à Graves, c'est la fouine du duo avec son fusil de sniper en main. Afin d'être le plus efficaces possible, les deux compères peuvent améliorer leurs armes à chaque fin de mission. Ça va du lance-grenades pour l'un et d'une caméra infrarouge pour sniper en restant à couvert pour l'autre. Ces améliorations permettent de découvrir de nouveaux plaisirs au fil des missions et d'éviter la routine. Il faut bien ça pour ne pas piquer du nez pendant la campagne solo. Malgré des échauffourées régulières et la possibilité de piloter des véhicules, le rythme de l'action reste tout de même mou du genou. Pour tenter de varier les plaisirs, il est possible de passer d'un protagoniste à l'autre d'une simple touche. De donner des ordres très basiques à celui contrôlé par l'ordinateur et réanimer son collègue au moment où il s'apprête à rendre l'âme. La partie s'arrête si les deux soldats meurent. À moins que les deux soient touchés simultanément par une grenade, vous aurez du mal à voir le message Game Over. Le challenge n'est donc pas vraiment de taille en solo.



Il suffit d'une simple piquouse pour remettre son pote sur pied.

Un peu de technique

La configuration recommandée pour pousser Conflict : Denied Ops à fond est un Core 2 Duo, 2 Go de Ram et une carte vidéo à 256 Mo avec les Shader 3.0. À ce compte-là, autant se diriger vers Call of Duty 4, Unreal Tournament 3 ou encore Crysis. Au moins, vous aurez quelque chose de vraiment joli à l'écran.

Un volontaire, pleaaaase !

Pour voir davantage ce que ce Conflict a dans le ventre, Sundin devient mon partenaire désigné d'office pour essayer la campagne en Coop. Une fois le rôle de chacun établi, nous voilà plongés dans le cœur de l'action. Et naturellement, à deux, c'est déjà mieux. Malheureusement, le plaisir de jouer ensemble s'estompe rapidement à cause d'une réalisation médiocre. Face aux derniers FPS sortis (Crysis, UT 3 et Call of Duty 4), Conflict Denied Ops semble débarquer d'une autre époque. Malgré la possibilité de faire sauter certains éléments du décor, les environnements manquent de détails, les animations ne sont pas convaincantes et ne parlons pas de l'intelligence artificielle qui ne restera pas dans les mémoires. Dommage, l'idée du binôme était prometteuse mais le résultat final n'est définitivement pas à la hauteur de ce que l'on peut espérer d'un jeu de genre en 2008.

Cyd

En Deux Mots

Les FPS permettant de partager l'aventure en coop sont suffisamment rares qu'il faut les signaler. On regrette malgré tout que Conflict : Denied Ops n'ait pas eu les moyens de proposer quelque chose de plus abouti pour nous faire un peu oublier le bluffant COD 4. Pari manqué !

+ Campagne en coop
+ Améliorations des armes
- I.A. à la ramasse
- Moteur 3D vieillot
- Manque de dynamisme

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

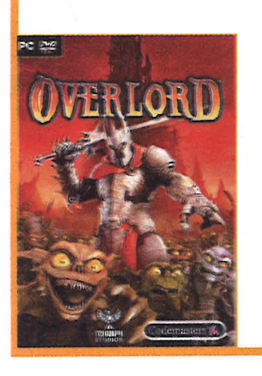
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



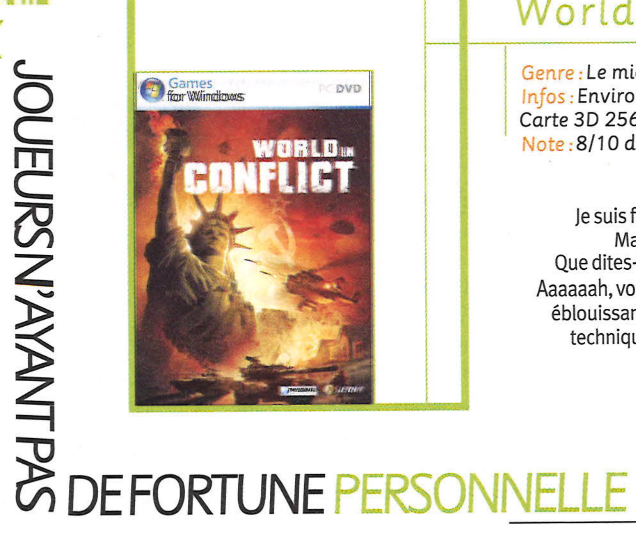
Overlord

Genre : Presque méchant
Infos : Environ 19 euros – CPU 2,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Codemasters
Note : 6/10 dans Joystick 196

J'ai un peu honte de l'avouer mais figurez-vous qu'en ce moment, je fais plein de rêves bizarres. Pas plus tard qu'hier tiens, j'étais dans un bois verdâtre en train de violer des villageoises avec mon armée de fidèles petits gremlins. Oui je sais, c'est très mal ! Mais en y réfléchissant bien, je me demande si ça vient pas de cet Action/RPG que j'ai ressorti du grenier l'autre jour. Overlord il s'appelle, descendant édulcoré du génial Dungeon Keeper, et qui propose une aventure ma foi très sympathique.



World in Conflict



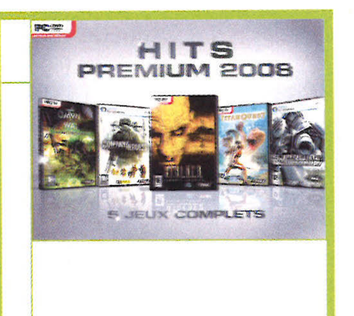
Genre : Le mien
Infos : Environ 29 euros – CPU 2,5 GHz + 1 Go de Ram + Carte 3D 256 Mo – Sierra Entertainment
Note : 8/10 dans Joystick 199

Je suis furax là ! Passer en budget à peine quelques mois après sa sortie ? Mais ça signifie que le jeu ne s'est pas vendu ? Mais où va le monde ! Que dites-vous ? C'est pour en faire profiter les pauvres ? Car ce jeu est top ? Aaaaaah, vous me rassurez. C'est vrai que ce STR claque sévère – graphismes éblouissants, prise en main immédiate, modes multi excitants et réalisation technique irréprochable – alors si c'est pour que les gens s'y mettent plus facilement, je signe. Et ne me dites pas que je suis partial, O.K. ?

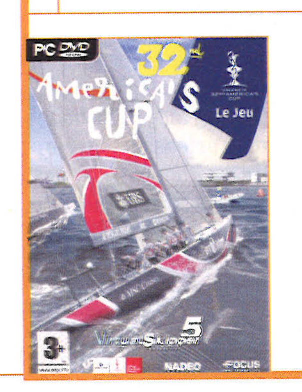
Hits Premium 2008

Genre : Chronophage
Infos : Environ 50 euros – CPU 2,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – THQ

Après le Ultimate Strategy Pack à Noël, voici une nouvelle boîte de taille XXL compilée par THQ. On estime sa durée de vie à un peu plus de six mois, sans manger ni dormir bien entendu. Pour preuve, regardez le menu : le très bon S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl, le très bon Titan Quest, le très bon Company of Heroes, le très bon Dawn of War, et le très b... euh, Supreme Commander. On frôle l'indigestion avec ces conneries mais tout de même, qu'est-ce que c'est bon !



Virtual Skipper 5 : 32nd America's Cup



Genre : Reposant
Infos :: Environ 29 euros - CPU 1,6 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Focus
Note : 6/10 dans Joystick 194

J'applaudis pour l'idée, la simu de voiliers, c'est vraiment trop sexy. Maintenant bon, je vous avouerai que perso, ça me fait pas trop envie. Mais je me dois de rester positif, n'oublions pas que c'est Yavin, pourtant fan des Alexandra Ledermann et des jeux développés dans les garages, qui nous en avait dit du bien en juillet dernier. À moins que ce ne soit un mauvais présage remarquez... Bref, où j'en étais, moi ? Oui, Virtual Skipper 5, le titre idéal pour les fauchés qui rêvent de participer à la Coupe de l'America depuis leur salon...

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

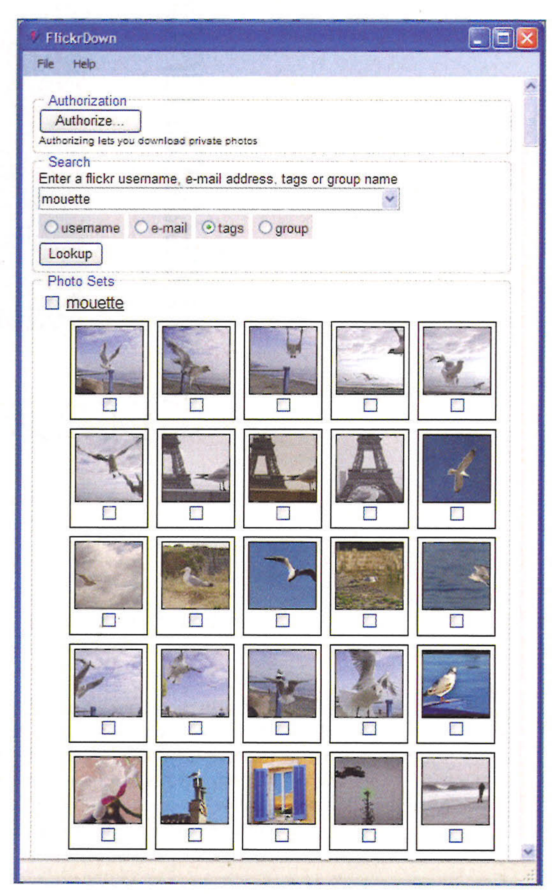
Une solution intelligente pour être tenu au courant des mises à jour de tous vos logiciels préférés ? Certes, vous pouvez lire notre rubrique pour connaître les nouvelles versions majeures des grands logiciels, mais pour toutes ces petites versions intermédiaires, on vous a trouvé le logiciel idéal. Et en plus, il est beau. Ou presque.

FlickrDown



- VERSION : 2.43
- ÉDITEUR : Greggman
- LICENCE : Open Source
- URL : http://greggman.com

Avec Internet, on a la possibilité de trouver rapidement des réponses à des questions que l'on ne s'était jamais posées. Comme « Comment télécharger toutes les photos de mouettes présentes sur le site de photographie flickr ? ». Pour ceux qui ne connaîtraient pas, Flickr est un site web qui permet aux gens d'héberger gratuitement leurs photos. Un site racheté par Yahoo ! (et qui appartiendra bientôt à Microsoft si sa tentative de rachat marche) et dont l'interface est sympathique. Mais pas réellement pratique pour télécharger une série de photos. C'est là qu'intervient FlickrDown, petit logiciel OpenSource qui se propose de remplacer pour vous un tas de clics de souris. On choisit un type de recherche (par photographe, par tag, etc.) et après un copieux lag où l'interface freeze (c'est gratuit, ne vous plaignez pas !), le logiciel affiche des miniatures de toutes les photos correspondant à votre recherche. On choisit celles qui nous intéressent et le logiciel télécharge le tout automatiquement. Bien pratique, mais on rappellera que ce n'est pas parce qu'une photo est affichée gratuitement par son auteur que vous avez le droit d'en faire n'importe quoi. Un peu comme les pages de la rubrique Utilitaires sur lesquelles on vous interdit de tuer des moustiques. Prenez plutôt les pages de news de Yavin pour ça…



Quand on voit le nombre de photos retournées sur le mot « mouette », on peut se dire que je ne suis pas seul à aduler ces nobles animaux !

InfoTag Magic

La palme de la petite extension système sympa du mois est accordée à InfoTag Magic ! Du haut de ses 136 Ko, cette petite extension fait une chose assez simple, lire les données de vos fichiers audio (les tags ID3) pour les afficher en « tooltip » lorsque vous laissez votre souris dessus. Il gère les fichiers MP3, WMA, APE et Ogg, mais en fait, ce n'est pas du tout pour ça que l'on trouve InfoTag Magic utile. Il est capable d'afficher les premières lignes d'un fichier texte en info bulles comme l'on est censé le dire dans notre langue. Et franchement, il est épatant de voir à quel point cela simplifie la vie.

- VERSION : 1.0 bêta 5
- ÉDITEUR : Context Magic
- LICENCE : Freeware
- URL : www.contextmagic.com/audiotag-editor/

```
;
;Warning: Boot.ini is used on Windows XP and earl...
;Warning: Use BCDEDIT.exe to modify Windows Vista...
;
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDO...
(Provided by InfoTag Magic)
```

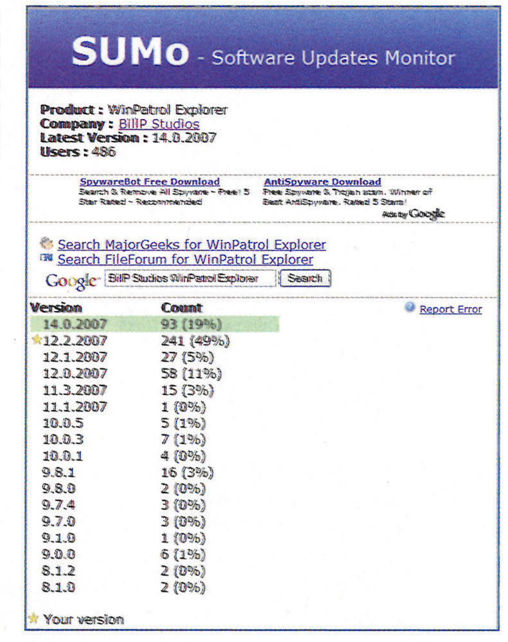
La beauté d'un fichier boot.ini capturée dans une info bulle...



Des Utilitaires à la mode

PAR C_WIZ

À peine le temps d'écrire sa rubrique que certains des logiciels que je vous présente sont déjà mis à jour!



SUMo

Vous ne trouvez pas que l'informatique a raté quelque chose ces dernières années? Vous trouvez normal de devoir aller chercher à la main les mises à jour de vos logiciels préférés? Oh, certes, on a trouvé des tas de solutions. Windows vérifie tout seul les mises à jour disponibles, tout en glissant des mises à jour forcées une fois de temps en temps, histoire d'être sûr de se faire prendre quand elle provoque un bug sur un paquet de machines. Un tas d'autres logiciels sont capables de se mettre à jour tout seuls également, les antivirus étant les rois du genre. D'autres adorent installer un logiciel au démarrage du système. Des efforts séparés, bien souvent inutiles car trouvant des nouvelles mises à jour au moment où l'on n'en veut pas, tout en consommant de la mémoire et des ressources systèmes. Et de notre temps si précieux. Il existe bien des solutions dans le monde de l'Open Source. Sous Linux, les gestionnaires de packages ont résolu le problème depuis longtemps. On a même vu un portage du concept sous Windows, s'occupant uniquement d'installer et de mettre à jour les logiciels Open Source. Et bien que l'on adore les logiciels libres, il nous arrive aussi d'utiliser d'autres logiciels. Une situation tout sauf rose, je vous l'accorde. Mais les choses ont changé, car voici venu le temps de SUMo. Un logiciel qui a pour but de surveiller tout seul les mises à jour de vos autres logiciels. Une fois installé, il va scanner les utilitaires installés sur votre machine et, pour tous ceux qu'il connaît, il ira vérifier tout seul, comme un grand, si une nouvelle version est disponible. Bien entendu, il ne va pas aller vérifier à la main les sites web de tous les constructeurs, il y a un peu de magie derrière tout ça: une base de données en ligne, mise à jour très régulièrement. Et il en connaît, des logiciels. ACDsee, Photoshop, Defraggler, Firefox, EditPad Pro… Cela marche aussi pour les jeux, il m'indique par exemple qu'une mise à jour pour KOTOR II est disponible (il est gentil, mais elle n'aime pas mon PC, cette mise à jour). Mieux, il connaît même mon jeu favori du moment, à savoir Nitro Stunt Racing. Alors, oubliez toutes les recherches de mise à jour intégrée et adoptez SUMo.

SUMo (Software Updates Monitor) v1.5.0.36

Fichier Outils Options ?

Software Updates Monitor

SUMo vous permet de savoir si des mises à jour sont disponibles pour les logiciels que vous utilisez. Faites un Drag'n'Drop de vos exécutables ici et "Vérifiez" les mises à jour !

Logiciel	Développeur	Version	Mise à jour
HD Tach Consumer...	Simpli Software, Inc.	3.0.4.0	OK
Input Service Config...	and-81	1.0.4.0	OK
Intel(R) Matrix Stora...	Intel Corporation	7.8.0.1013	OK
MediaPortal		1.0.0.0	OK
NSR	Game Seed	0.2.3.0	OK
QuickPar	Peter B Clements	0.9.1.0	OK
SMHelp	Analog Devices, Inc.	5.2.0.3	OK
SpeedFan	Almico Software (www....	4.33.0.181	OK
SUMo	KC Softwares	1.5.0.36	OK
Translator	and-81	1.0.4.0	OK
Virtual DAEMON M...	DT Soft Ltd.	4.10.0.0	OK
Virtual Remote	and-81	1.0.4.0	OK
Web Remote		1.0.4.0	OK
Winamp	Nullsoft	5.5.2.1800	OK

Vérifier | Scan | Ajouter | Retirer | Ignorer | **Télécharger !**

49 logiciels chargés — 16 mises à jour disponibles

Même les pilotes RAID Intel sont surveillés par SUMo. Si seulement il pouvait les faire arrêter de planter en mode RAID5…

- **VERSION: 1.0.1.44 bêta**
- **ÉDITEUR: Piriform**
- **LICENCE: Freeware**
- **URL: www.defraggler.com**

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo:
Gomplayer 2.1.8.3683
Media Player Classic
Home Cinema 1.0.11.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3.0

• Lecteurs audio:
iTunes 7.5
Winamp 5.51
Foobar 2000 0.9.5b9
Deliplayer 2.50

• Mailreaders:
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9

• NewsReader:
Pan 0.132 bêta
Newsleecher 3.9b11
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet:
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 8

• Antilourds:
Spamihilator 0.9.9.32
POPFile 1.0.0
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 9.00
ClamWin 0.91.2

• Downloaders:
FDM 2.5.737
WinBITS 1.0

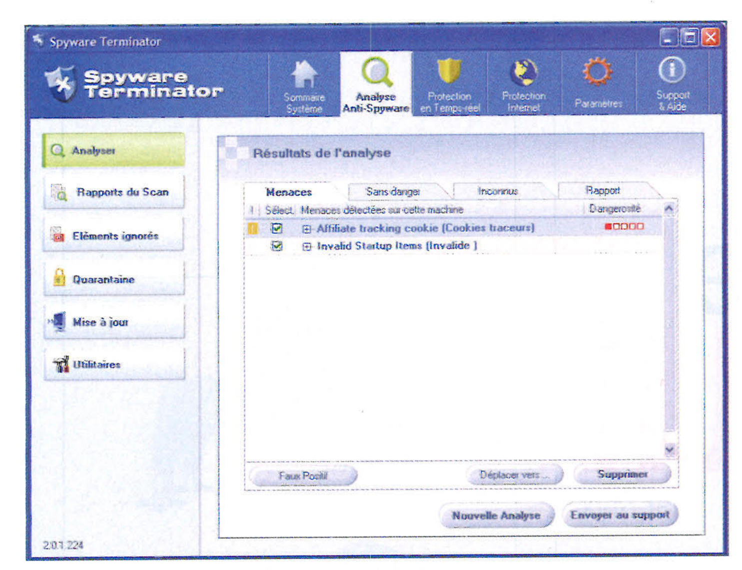
• Customisation:
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP:
FlashFXP 3.6RC3
FileZilla 3.0.4.1
SmartFTP 2.5.1008

• Browsers Web:
Firefox 3.0 beta 3
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images:
ACDsee Pro 2
Xnview 1.92

• Optimisation système:
CCleaner 2.03.532
Defraggler 1.01.44
Process Explorer 11.04



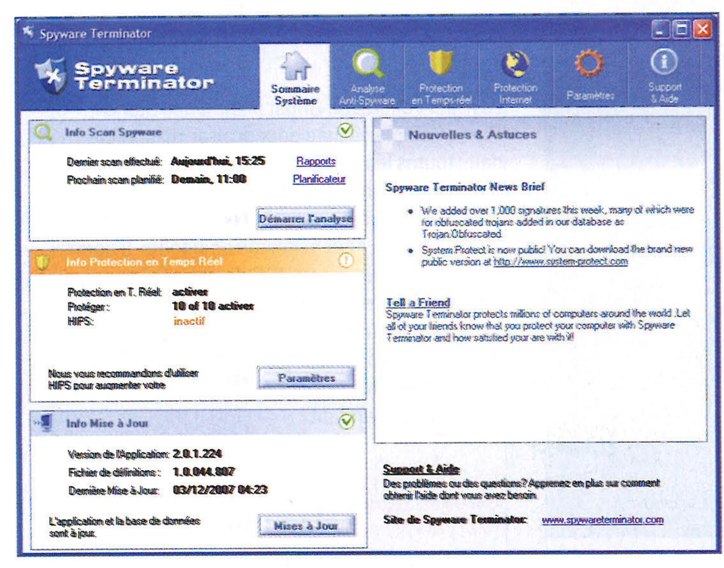
L'interface ressemble un peu à celle de l'excellent AdAware. ST est plus rapide.

Spyware Terminator

En voilà une idée géniale, faire référence aux machines diaboliquement efficaces dans l'éradication de la race humaine pour montrer à quel point son anti-spyware est au point. De l'intelligence bien artificielle au service de l'éradication des choses ennuyeuses. Sauf qu'en fait, il porte très mal son nom. Pas le côté terminator, il est plutôt doué en fait pour tout vous dire. Mais ce n'est pas qu'une protection contre les spywares. Ce logiciel inclut le concept de scan de vos disques durs, avec en prime une protection en temps réel, ce qui est assez rare pour les outils gratuits. Mieux, il est capable de servir d'interface pour ClamAV, logiciel d'antivirus Open Source. Une protection internet est également au point avec les choses habituelles, comme la surveillance des fichiers hosts et des paramètres des différents logiciels systèmes. Bref, c'est plutôt pas mal. Pas de vrai firewall, mais un petit système est inclus, pouvant bloquer l'accès à Internet des processus non autorisés. Disponible en français, léger et gratuit, Spyware Terminator est un très sympathique utilitaire de protection qui mérite que l'on se penche sur son cas.



- **VERSION : 2.0.1.224**
- **ÉDITEUR : Crawler**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.spywareterminator.com**

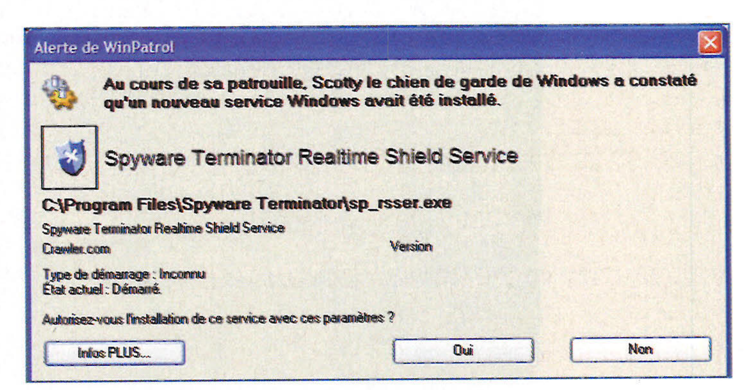


Rien ne vous oblige à utiliser la protection en temps réel.

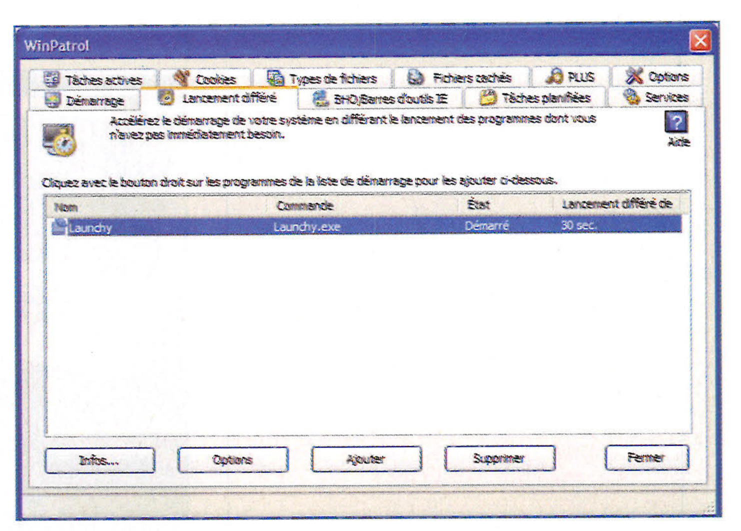
WinPatrol

- **VERSION : 14.0.2007**
- **ÉDITEUR : BillP Studios**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.winpatrol.com**

Il devrait être interdit d'utiliser des animaux dans les logiciels. Car généralement ça ne réussit pas, on connaît tous le petit chien jaune qui est censé nous « aiguiller » dans nos recherches sous Windows XP. Aujourd'hui, c'est WinPatrol qui poursuit cette mode avec un autre petit chien, Scotty. Scotty patrouille périodiquement dans votre système et vous indique quand il se passe quelque chose d'anormal. Il surveille les installations de programmes, les entrées suspectes dans la base de registres, et bien d'autres choses. Ça, c'est pour le pitch du logiciel. Au-delà de cette surveillance en temps réel, on retrouve quelque chose de très complet. La surveillance des applications de démarrage ne sert pas qu'à supprimer les choses inutiles, on trouve aussi l'option de lancement différée qui vous permet souvent d'accélérer le chargement du système en évitant que tous les processus se battent en simultané pour votre disque dur. Surveillance des fichiers hosts, recherche de fichiers cachés, gestion des cookies. Certaines des fonctionnalités de WinPatrol se retrouvent dans un tas d'autres logiciels. On peut même renverser le raisonnement en se disant que finalement, ce petit outil gratuit dans sa version de base peut en remplacer des tas d'autres. On n'est pas forcément fan de l'intérêt de la protection en « temps réel » qui est décalée de quelques minutes, mais personne ne nous oblige à l'utiliser. WinPatrol est un très bon petit utilitaire d'appoint pour gérer au mieux son système, complétant à merveille un antivirus/antispywares.



Ce qui est amusant, c'est quand les logiciels de protection se rentrent dedans. Ici WinPatrol s'inquiète de la protection de Spyware Terminator.



Trois clics, et l'excellent Launchy voit son démarrage décalé d'une trentaine de secondes.

Quoi de Neuf

par Styx

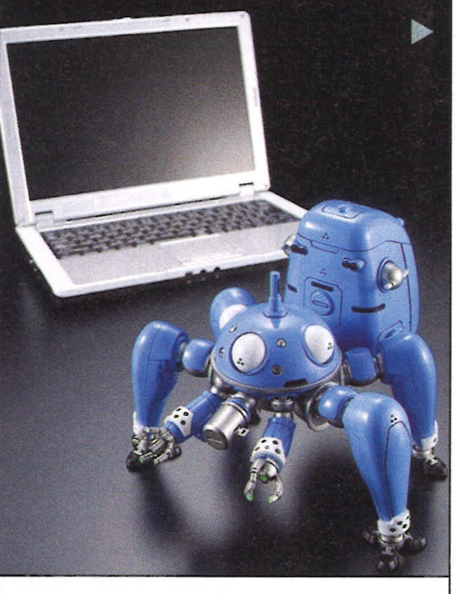


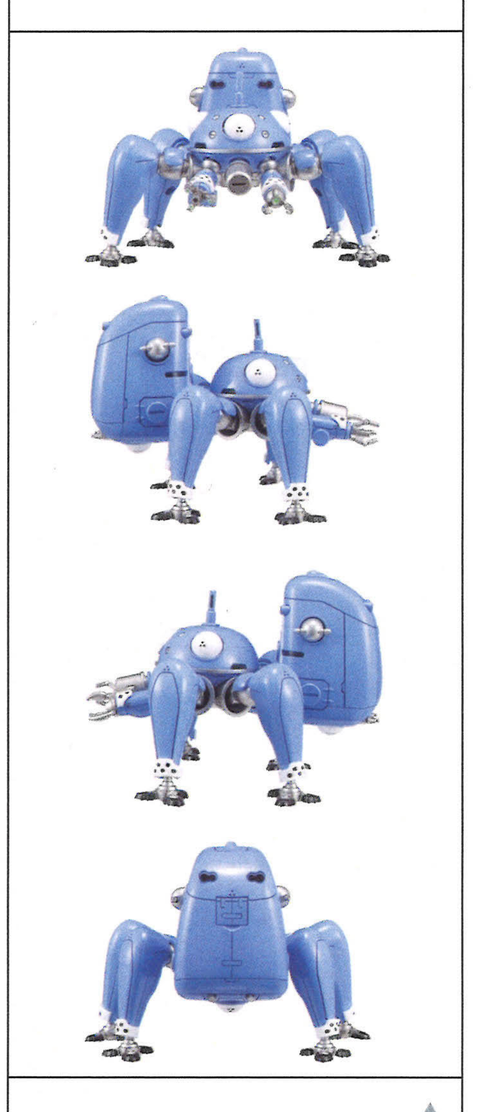
Dosugus

Woot, celui-là, il va faire le bonheur des vieux geeks narcoleptiques, ou peut-être leur filer des cauchemars, allez savoir… Un coussin tout simple, avec une arborescence DOS imprimée dessus : le geek chic, même pendant que l'on dort. Parfait pour rêver de moutons électriques…

Fabricant : Art Lebedev
Site Web : **www.artlebedev.com**
Prix : environ 25 euros



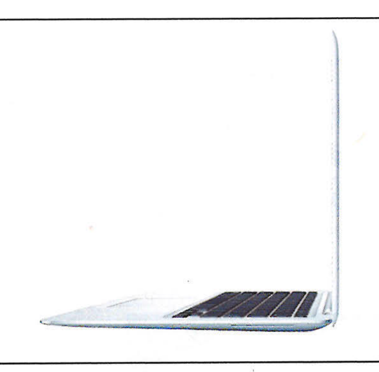




Tachikoma

Le robot vedette de Ghost In the Shell Stand Alone Complex existe pour de vrai, disponible dans toutes les bonnes crèmeries spécialisées dans le made in Japan. O.K., il est un peu plus petit que le vrai et ses mitrailleuses ne tirent pas, ce qui est bien pour éviter les accidents. Il pourra se brancher sur le port USB de votre PC pour qu'il puisse vous lire l'heure et vous prévenir que vous avez reçu un mail. En métal (2,5 kilos, le bébé), il n'est pas très sportif et ne se déplacera pas, tout au mieux il bougera ses papattes… Dissuasif, cependant.

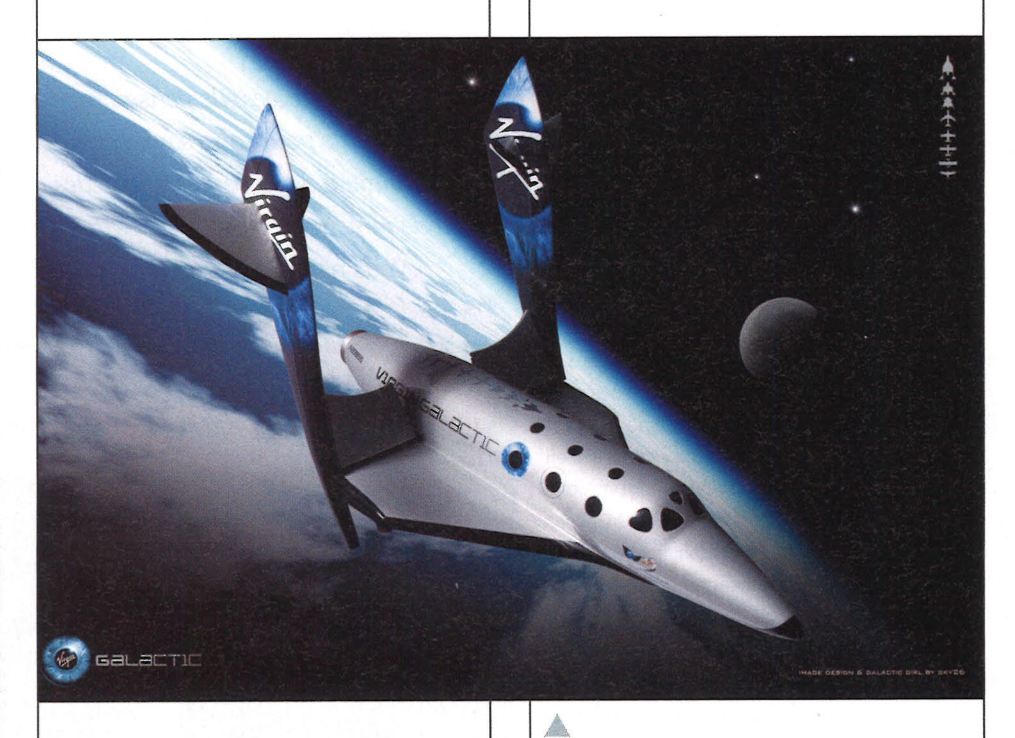
Fabricant : Section 9
Site Web : **www.bandai.co.jp**
Prix : environ 130 euros



Macbook Air

Encore un portable dans la gamme Apple, celui-là vise clairement le trône de roi des ultraportables axés bureautique. Fin et léger au possible (1 360 g), avec un écran 13 pouces 1280 x 800, il héberge un Core 2 un peu poussif (1.8 GHz max) compensé par un disque dur en SSD de 64 Go pour sa version ultra-luxe (celle à presque 3000 euros). Le hic réside dans la batterie intégrée... On attendra que les premiers exemplaires crament avant de brûler son argent dedans.

Fabricant : Apple
Site Web : **www.apple.com**
Prix : à partir de 1700 euros





Destructor

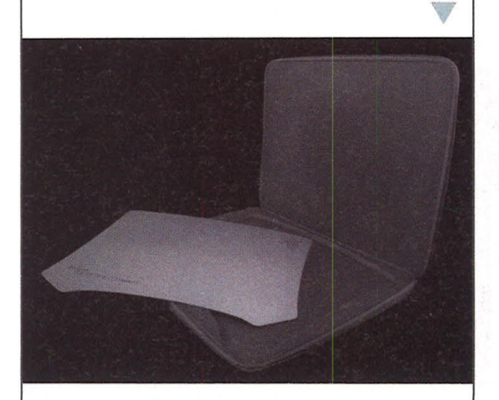
Destructeur, à plus d'un titre : sa surface recouverte de métal le rendra dangereux pour vos adversaires de LAN si jamais vous pétez un câble et décidez de vous en servir comme arme de jet pour faire taire les sarcasmes suite à votre pwnage. Destructeur pour les finances, 40 euros c'est pas donné mais pour le prix, vous avez droit à une mallette très Hitman pour le trimballer en toute sécurité. Un bon trotte-souris bling-bling !

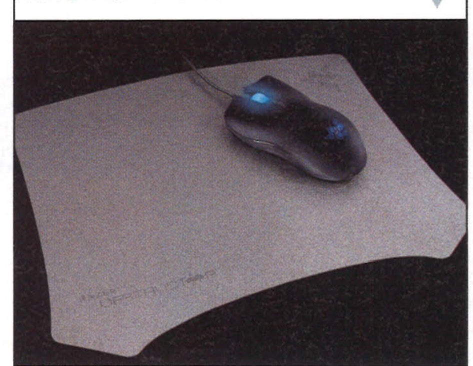
Fabricant : Razer
Site Web : **www.razerzone.com**
Prix : environ 40 euros

Partir dans l'espace

La Terre vue du Ciel version Richard Brandon, ça change de Yann Arthus Bertrand...
Cette fois, c'est sûr, on embarque dans SpaceShip Two en 2009. Le coucou hébergera 6 millionnaires et 2 pilotes pour un vol en orbite basse de quelques minutes (dont 5 à gravité zéro). Pas la peine de prendre votre portable, ça captera pas de là-haut. Scandale, y'a même pas la place de caser des hôtesses, en apesanteur ça aurait pu pourtant être marrant ! Le trip de votre vie, à réserver très vite : la liste d'attente s'allonge de jour en jour.

Fabricant : Virgin
Site Web : **www.virgingalactic.com**
Prix : 200 000 dollars





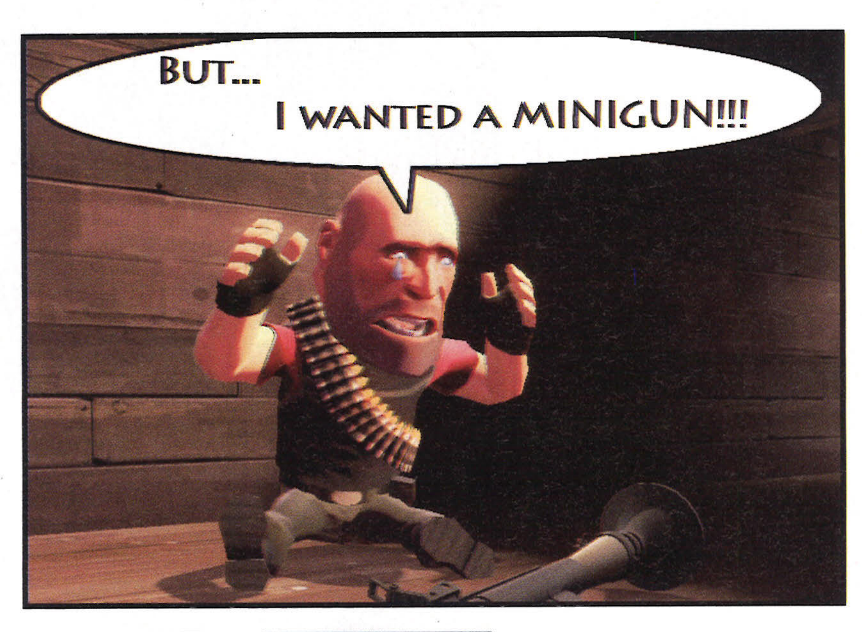


L'HUMOUR DANS LES JEUX VIDÉO
BLAGUE À PART : ET L'HUMOUR DANS TOUT ÇA ?

PAR TUTTLE

Il fut une époque où les développeurs avaient de drôles d'idées. Ils pensaient, chose étrange, que les jeux étaient faits pour s'amuser. L'humour étant un des principaux outils pour faire sourire les gens, ils allaient même jusqu'à affirmer qu'humour et jeux vidéo entretenaient des affinités naturelles qu'il fallait exploiter. Heureusement, quelques éditeurs eurent tôt fait de remettre ces fantaisistes dans le droit chemin. Le jeu vidéo, faire rire ? Vous n'y pensez pas !

L'industrie du jeu vidéo est chose sérieuse. Les développeurs qui font les jeux sont des gens sérieux. Les journalistes qui en parlent font leur métier avec le plus grand sérieux et s'en tiennent sérieusement aux informations (sérieuses) qu'on veut bien leur faire parvenir. Quant aux jeux eux-mêmes et à ceux qui les consomment, il faut les prendre au sérieux car ils représentent désormais un chiffre d'affaires supérieur à celui du... mince, j'ai oublié. Ça, ce n'est pas sérieux. Je mériterais un blâme, là, pour prendre à la légère des choses aussi sérieuses. On ne rigole pas avec le jeu, car aujourd'hui le jeu ne rigole plus avec vous. Comment en sommes-nous arrivés là ? Pourquoi tout le monde fait-il la gueule ? Est-ce la faute à Savonfou ? Je dois avoir les réponses à ces questions quelque part, mais pour les retrouver, faudrait d'abord m'aider à ranger.



FOUTU BORDEL

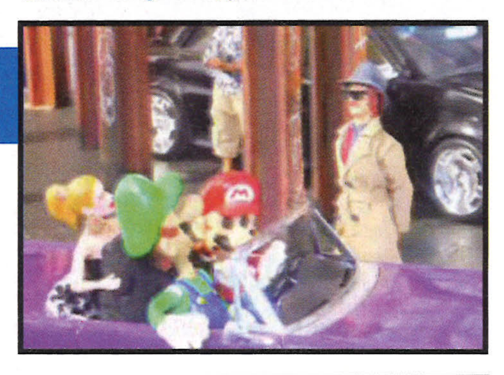
Bon... je crois qu'on va faire sans. De toute façon, j'ai un peu exagéré. L'humour dans les jeux n'a peut-être pas entièrement disparu, mais il a perdu la biodiversité qu'il avait autrefois. Tenez, je lance un concours. Sur les cinq dernières années, quels sont les jeux humoristiques qui ont vu le jour sur PC ? Hopopop, interdit de nommer Sam and Max, vous êtes déjà le 1500e ! Hopopop, interdit de nommer les Lapins Crétins, c'est de la console implémentée au pied-de-biche, ça ! Et interdit aussi de nommer GTA, le jeu a été censuré par toutes les commissions bolcheviques du Poitou ! Alors, hein, vous faites moins le malin ? Eh oui, c'est triste à dire, mais que reste-t-il à part un Overlord gentillet et un Team Fortress 2 plus fun que vraiment comique ? Eh bien, je vais vous dire, pas grand-chose. Si les moddeurs (World of Padman, pour n'en citer qu'un) n'étaient pas si actifs, on finirait même par croire les joueurs PC dépourvus de tout sens de l'humour. Alors, pourquoi les jeux humoristiques se font-ils aussi rares ? Est-ce la peur des éditeurs de s'aliéner une part du public visé en se moquant des femmes au foyer,



Grâce au Garry's Mod, de très nombreuses parodies de jeu ont pu voir le jour sur le net. Ci-dessus, HL2 Parody.



Une manière de créer de l'humour : faire se rencontrer des univers totalement hétérogènes. Ici, quand Mario rencontre GTA.





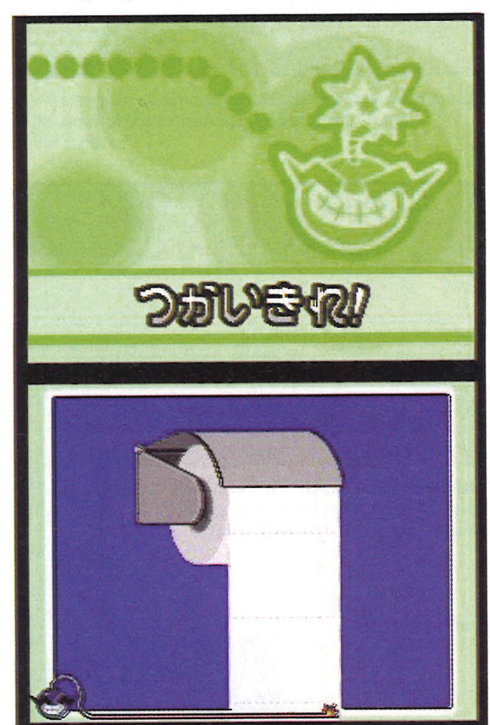
Penny Arcade Adventures



des intellectuels à lunettes et des possesseurs de Mac ? Est-ce par peur de s'enfermer dans un genre ? Il y a de quoi en douter. Non seulement l'usage de l'humour a toujours joué favorablement dans le renouvellement des pratiques créatives (c'est par exemple le cas du cinéma), mais les jeux humoristiques qu'on connaît sont loin d'appartenir à la même catégorie, malgré un préjugé assez persistant.



Nintendo, principal défenseur de l'humour (nippon).



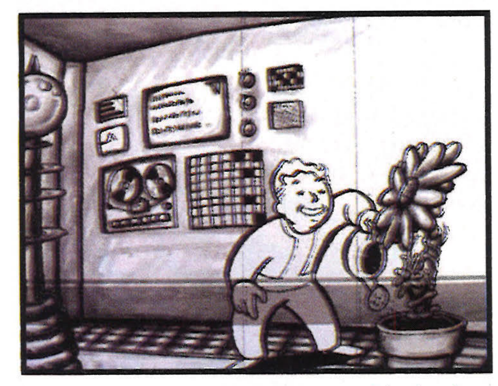
Certains reposent sur la parodie d'un jeu. C'est le cas de Pyst (la parodie de Myst) et de Champion Sheep Rallye où l'on dirige un mouton à la place d'une voiture de course. Certains font appel à l'humour noir, soit pour donner dans la controverse (les publicités trash dans Fallout), soit pour renverser les codes d'un genre établi (le massacre de poulets dans Dungeon Keeper, l'extermination de populations civiles dans Defcon). Certains jeux choisissent la carte de l'auto-dérision (le personnage de Dan dans Street Fighter), du cynisme (Theme Hospital) ou du trash (Duke Nukem 3D), d'autres celles de l'humour anglais (Les Chevaliers de Baphomet) et du grotesque (le mode Grosses Têtes dans Bloody Roar). Dans tous les cas, on voit donc que les jeux peuvent être à la fois drôles et variés sans tous exploiter le même gameplay, comme pourrait parfois le laisser penser le succès de la méthode Lucas Arts/Sierra : des dialogues burlesques, des énigmes absurdes, des graphismes cartoon. Day of The Tentacle, Monkey Island, Baphomet, Space Quest : ces jeux ont beau être de véritables perles, il ne faudrait pas en conclure que la seule recette du jeu comique soit un point n' clic décalé. Tout comme il serait absurde de conclure en prenant exemple sur Serious Sam que le sadisme est la seule forme d'humour connue chez les gamers.

DRÔLES DE BUG

Si les jeux nous font rire, ce n'est pas toujours parce qu'ils étaient conçus pour. On peut rire en jouant à Patriot (parce que c'est trop laid), on peut rire en jouant à Timeshift (parce que c'est trop facile) et on peut rire en jouant à Mission President (parce que c'est trop buggé). Le dernier cas est sans doute le plus intéressant : il nous montre que les situations ridicules, étranges, impossibles, sont de très bons ressorts humoristiques. Combien de fois, en cours de partie, n'a-t-on pas poussé le jeu à bugger pour créer des situations imprévues, avec un héros incapable de se décoller d'un mur (Desperados) ou un

QUAND TES MISSILES FONT PIOU PIOU

S'il y a bien un genre de jeu auquel on n'associerait pas l'humour, ce sont bien les shoot 'em up. Et pourtant, ces derniers ont aussi dans leurs rangs quelques titres décalés, même s'ils ne datent pas de la dernière pluie. Fantasy Zone et surtout Parodius en sont les meilleurs exemples. Chats-bateaux, pingouins-bombardiers et avions-à-gants-de-boxe, il suffit souvent de changer l'habillage pour rendre tout de suite les choses beaucoup plus attractives.



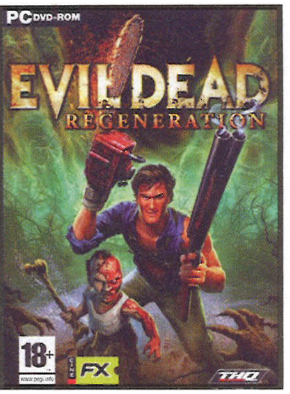
Ah, les pubs façon comic book de Fallout, un grand classique de l'humour grinçant !



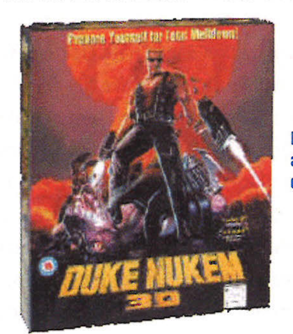
PNJ condamné à répéter sans cesse la même phrase (Gothic 3) ? Nous aimons chercher le bug, parce que nous aimons décrédibiliser l'expérience au moins quelques minutes et pouvoir nous rappeler qu'en dépit de sa vraisemblance, un jeu reste un jeu. Outre le gimmick du bug, sur lequel on pourrait d'ailleurs s'étaler tant il y a à dire, le joueur, aime aussi profiter de sa supériorité pour jouer les tyrans. Dans GTA, lorsqu'on s'amuse à écraser des passants inoffensifs. En team deathmach sous Unreal, lorsqu'on se met à shooter ses adversaires en mode invisibilité. Dans Lemmings, lorsqu'on choisit de sacrifier impunément quelques bestioles pour le simple plaisir de les voir se noyer. Chacun de ces exemples nous montre l'existence d'un lien direct entre liberté de jeu et pratique de l'humour. Au-delà du jeu lui-même, il est enfin possible de se moquer du média en en détournant l'usage, comme le machinima le prouve régulièrement. Et puis n'oublions pas aussi la triche dans tout ça. Eh oui, si l'on cheate dans Age of Mythology, ce n'est pas seulement pour remporter la partie, mais aussi pour se payer une bonne tranche de rigolade.

LE MOT DE LA FARCE

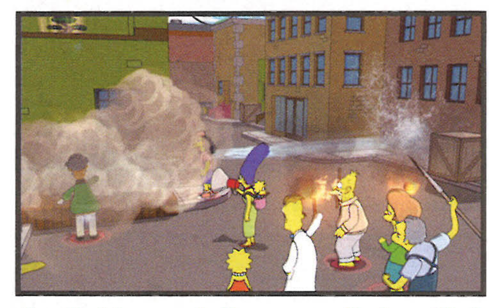
Bon, toutes ces réflexions, c'est bien gentil, mais ça ne nous dit pas de quoi l'avenir comique sera fait. On a eu assez peu de jeux bien fendards ces dernières années et tout portait à croire que 2008/2009 serait dans la même veine. Seulement voilà, ce n'est pas le cas et c'est plutôt une bonne nouvelle. Il faut sans doute imputer le phénomène à Telltale Games, dont le succès retentissant a visiblement redonné espoir à toute une tradition qu'on croyait morte et enterrée. C'est ainsi qu'en 2008, nous verrons sortir deux action-RPG de Ron Gilbert, LE Ron Gilbert de Full Throttle pour les connaisseurs. Il y aura d'abord Penny Arcade Adventures, un soft où l'on se moquera allègrement des codes du RPG papier et de la culture geek. Bah, quoi, un peu d'auto-dérision, ça n'a jamais fait de mal ! Dans un registre plus cynique, il faudra aussi compter avec Deathspank : Satire du gros-billisme ? Critique en demi-teinte de la culture du pay-to-play ? Je vous laisse faire vos pronostics. De nombreux point n' clic devraient également sortir : un nouveau Runaway pour le dernier trimestre 2008 intitulé A Twist of Fate ; le très mysogine So Blonde dans les mois prochains ; et peut-être même un nouveau Baphomet. Dans le registre « bas de la ceinture », évoquons aussi le huitième « Leisure Suit Larry » et dans le champ FPS, le retour de Duke Nukem et de son humour trash. Du moins, espérons-le, Take Two n'ayant voulu faire aucune déclaration sur ce point. Les RPGs seront, eux aussi, fort gâtés avec, bien sûr, Fallout 3, mais aussi avec Grotesque, un RPG notamment conçu par Carsten Edenfeld, programmeur sur Gothic 2. Et pour compléter cette liste déjà bien longue, terminons avec Fallout 3 (pour l'humour noir), Ghostbusters (pour la gélatine) et GTA IV (pour le non politiquement correct). Eh oui, c'est déjà pas mal, même si j'attends toujours le RTS qui me fera pisser de rire sur ma chaise.



Il ne suffit pas de reprendre une licence Grand-Guignol pour assurer le comique. Encore faut-il se poser quelques questions de mise en scène. La preuve avec Evil Dead Regeneration, une daube signée THQ.



Duke Nukem, autoproclamé seigneur de l'humour qui tache.



Quand Rockstar censure les Simpsons, on se dit qu'on peut être le roi de l'humour non politiquement correct et ne pas aimer subir la satire.



Malgré un gameplay médiocre, les Leisure Suit Larry se sont toujours assuré une place au soleil grâce à leur humour très macho.



Day of The Tentacle

Quelques questions à Rafael Latiegui, directeur artistique de Pendulo

Rafael Latiegui a travaillé sur Runaway 1 et 2. Il nous livre quelques-uns de ses secrets pour rendre une situation plus comique qu'elle ne l'était à l'origine.



Joystick : Quel est, selon vous, le meilleur moyen d'améliorer l'humour d'une situation ?

Rafael Latiegui : Je vais vous donner un exemple, celui de O'Connor. O'Connor, le soldat un peu attardé de Runaway 2, était un personnage mineur avec quelques phrases à prononcer et aucune personnalité. Nous aimions beaucoup son apparence sur les premières ébauches et avons pensé qu'il ferait un idiot parfait. Nous lui avons donc donné une vingtaine de répliques. Mais le résultat était beaucoup trop stéréotypé, aussi nous sommes-nous demandé : « Que se passerait-il s'il avait conscience de son incroyable stupidité et s'il réagissait contre celle-ci ? ». En d'autres mots, que se passerait-il s'il était assez malin pour se rendre compte de son idiotie et assez idiot pour essayer ardemment d'être malin ? C'est ce paradoxe bien bancal qui lui a permis de terminer le jeu avec environ 300 phrases. Ce qui montre que le meilleur moyen de créer de l'humour est de créer des contrastes.



Champion Sheep Rallye

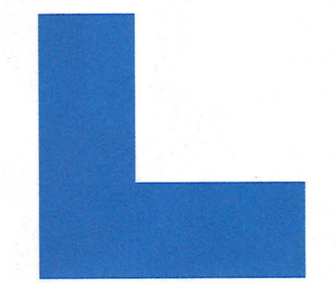


Avez-vous appliqué cette méthode à d'autres personnages ?

Tout à fait. Lokelani, un autre personnage comique, a elle aussi été conçue de cette manière. À l'origine, elle était la bombe sexuelle du jeu, celle qui attire les joueurs mâles au premier regard. Mais nous ne pouvions oublier les joueuses, aussi l'avons-nous transformée en une intelligente féministe entourée d'une centaine de prétendants, avec des répliques du style : « Tous les hommes sont enfantins, quel que soit leur âge – mais ne t'inquiète pas : la plupart des femmes aiment les enfants. »

N'y a-t-il pas un moment où l'on manque d'inspiration ?

Disons qu'il y a une différence entre créer un personnage fun et un personnage hilarant. À de nombreuses reprises, vous vous retrouvez dans cette situation. Une bonne méthode est alors de mélanger dans un même chaudron deux ou trois personnages sympathiques. Kai le Kahuna est ainsi un mélange de trois autres personnages : un sorcier fainéant, un écologiste et un surfer brillant.

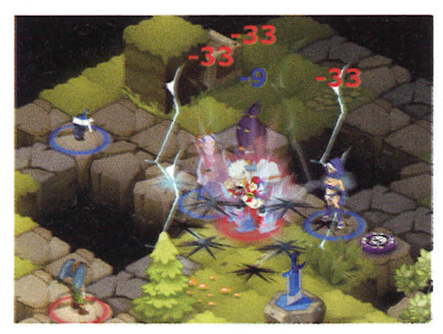


Une réplique humoristique en espagnol peut ne pas l'être autant en français. Quelle solution adoptez-vous dans ce genre de situation ?

Nous donnons toujours à nos traducteurs la latitude de changer ce qu'il leur semble bon, s'ils pensent qu'une blague ne marchera pas dans leur langue ou leur culture. Tout simplement parce qu'ils connaissent mieux que nous le public visé. Dans la version originale de Runaway 2, Dean le chauviniste était cubain d'origine. Mais lorsque le jeu fut traduit en français, Words of Magic nous conseilla d'en faire un Grec, parce que les mêmes stéréotypes s'appliquaient à cette nationalité en France. Bien évidemment, nous ne pouvions dire non, c'est pourquoi Dean est cubain en Espagne et grec en France.







Dofus-Arena

QUI QU'A LA PLUS GROSSE ?

Vous désirez évaluer votre talent sur Dofus-Arena de manière officielle ? Dire fièrement à votre boulanger que c'est vous le meilleur ? Pour cela, rien de plus simple, il suffit de participer à la Dofus-Arena League. Une compétition annuelle divisée en plusieurs tournois organisés lors d'événements tels que la Japan Expo ou la Ankama Convention. Par exemple, si vous remportez ces deux compétitions, vous aurez 20 points. À la fin de la saison, les dix plus haut classés recevront des cadeaux exclusifs en jeu et le grand vainqueur sera… sacré champion ! À vous la gloire, l'argent et les femmes. Enfin la gloire déjà, ce n'est pas si mal. Gardez en tête que les points se calculent proportionnellement à votre progression. Même si vous êtes un loser récidiviste, vous gagnerez deux points après avoir perdu au premier tour. Par contre, si vous participez à plusieurs matchs lors d'un même tournoi, seul le meilleur score sera pris en compte. Donc, si l'envie vous prend de participer à la Dofus-Arena League, il n'y a qu'une seule adresse pour s'inscrire : DA-league@ankama.com.

ÉDITO

ÇA COMMENCE MAL ! 2008 NE CHANGE PAS LES MAUVAISES HABITUDES : LES ÉDITEURS CONTINUENT À RETARDER LEURS TITRES. DU COUP, AION OU ENCORE AGE OF CONAN NE SERONT PAS SUR VOS DISQUES DURS DE SITÔT. ET BLIZZARD QUI N'ANNONCE TOUJOURS PAS DE DATE POUR LICH KING… ALLEZ, UN P'TIT MORPION EN MULTI POUR PASSER LE TEMPS !

Aion

IL A DU MAL À PRENDRE SON ENVOL

À croire que tous les grands acteurs du moment en matière de MMO se livrent un combat pour savoir qui va repousser le plus son titre au cours de l'année. Pour l'instant, ça s'équilibre puisque NCsoft vient de reporter la deuxième phase du bêta-test d'Aion. Ceci pour des raisons que tout le monde connaît : l'amélioration et l'optimisation du jeu. La sortie en Corée est prévue pour le deuxième trimestre 2008. Comptez sur nous pour garder l'œil sur Aion et vous communiquer une date officielle pour sa sortie en France. On peut toujours spéculer, mais ça ne sert pas franchement à grand-chose.

Age of Conan

LE RETARD DU BARBARE

Initialement prévue pour mars, la sortie du MMO Age of Conan a été une nouvelle fois repoussée. Il faut donc s'armer de patience avant d'avoir le plaisir de couper quelques têtes et de se plonger dans l'univers de Robert E. Howard. La raison de ce report est la qualité finale du titre. Les développeurs veulent un peu plus de temps pour peaufiner leur bébé. Qui leur en voudrait ? Allez, sortie prévue pour mai 2008, ça arrive !





Internet

31 MILLIONS D'INTERNAUTES, ET MOI, ET MOI, ET MOI

Médiamétrie a publié une enquête fin janvier mettant en avant un nombre grandissant d'internautes en France. Nous serions donc plus de 31 millions à s'user les yeux sur un moniteur pour chercher des trucs plus ou moins débiles sur le net.

Rappelz

DO YOU SPEAK FRENCH ?

Le MMO gratuit Rappelz est disponible en français depuis peu. Ceux qui veulent se lancer dans des guerres de guildes, du massacre de monstres et prendre part à la vie communautaire de ce titre peuvent récupérer le client français à cette adresse : http://fr.gpotato.eu/Download/DnRappelz.aspx.



Hellgate : London

FACILITÉ DE PAIEMENT

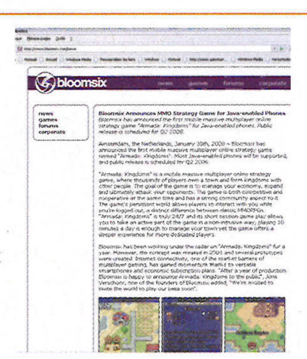
Jusqu'alors, les abonnés à Hellgate n'avaient qu'un seul moyen de paiement via leur carte bleue. Histoire de faciliter la vie aux futurs joueurs, Flagship propose deux nouvelles méthodes de paiement : PlayPal et PayByCash. Quoi qu'il en soit, vous pouvez toujours tâter le mode multi gratuitement avant de vous lancer dans une transaction.



Armada : Kingdoms

JOUEZ D'UNE MAIN

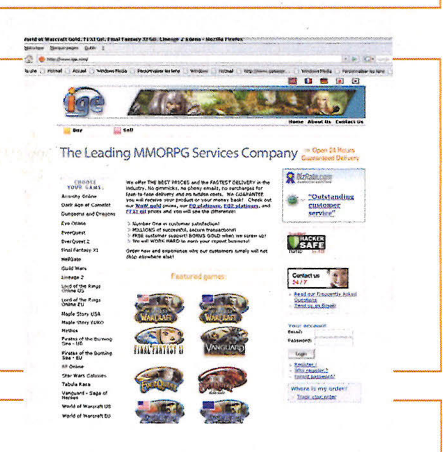
Bloomix, un studio hollandais, vient d'annoncer son intention de sortir un jeu de stratégie massivement multijoueur sur téléphone portable. Plus pratique pour jouer d'une main et fumer de l'autre. Fallait bien être Hollandais pour penser à ça ! Les joueurs auront donc des villes à gérer et pourront attaquer leurs ennemis pour étendre leur territoire. Le genre de passe-temps apprécié durant une réunion qui dure des plombes.



IGE

REMUER LA MERDE, ÇA PUE

Le site IGE (www.ige.com) est connu de la majorité des joueurs de MMO pour ses ventes d'argent virtuel, de personnages et d'objets. Cette société, pas très appréciée des éditeurs, fait l'objet d'une action collective menée par des joueurs de World of Warcraft. Mais elle fait surtout parler d'elle à cause de conflits internes. Alan Debonneville, un des cofondateurs d'IGE, aurait poursuivi en justice le P.-D.G. de la société qui gère les ventes d'objets. Ce différend commence à faire ressortir des détails et des documents parlant d'achat de drogue, de pédophilie, etc. Pas sûr que ça empêche les joueurs de se fournir en PO tout ça.



Jack Pot

LA RETRAITE VA ÊTRE BONNE



Entre Blizzard qui annonce 10 millions d'abonnés et Vivendi qui étale son milliard d'euros de revenus pour l'année 2007, on peut dire que World of Warcraft fait des heureux. En revanche, si Blizzard décide un jour de faire un pot de départ, certains risquent de compter leurs sous de plus près.

Anarchy Online

REMISE EN FORME

Malgré ses six ans d'âge, le MMO Anarchy Online ne compte pas rendre l'âme, bien au contraire. Funcom sort de sa manche de nombreux atouts qui affecteront leur univers de science-fiction dans l'année à venir. Tout d'abord, AO va subir une intervention chirurgicale lourde. Un lifting total de son moteur graphique pour gommer l'aspect vieillot du titre. Il faut dire que les premières captures donnent vraiment envie d'arpenter les terres de Rubi-ka. Ensuite, il y a le sujet polémique qui annonce la fin des extensions sous leur forme actuelle. La dernière en date était Lost Eden. Désormais, Funcom souhaite mettre régulièrement en ligne des packs de contenu payant. Actuellement, aucun tarif n'a été annoncé concernant ces packs dont le premier devrait voir le jour en août. Au menu, de nouveaux moyens de transport pour les joueurs comme des jet-bikes ou des hoverboards. Quoi qu'il en soit, tout ça s'annonce plutôt prometteur.



European Nations Cup

DES JOUEURS, DES JEUX ET PLEIN DE THUNES

L'European Nations Cup, qui va se dérouler à la Game Convention de Leipzig du 22 au 24 août 2008, vient d'annoncer les prix que pourront remporter les joueurs. Pour Counter-Strike 1.6, la première place vaut 15 000 euros. Pour CS : Source, le prix est fixé à 5 000 euros.
Le vainqueur de WarCraft 3 TFT empochera 5 000 euros et celui qui gagnera la finale de FIFA 2008 alourdira son compte de 4 000 euros. Les quatrièmes positions auront aussi la possibilité de remporter un joli petit chèque.



Bimbo

DEVENEZ UNE CRUCHE !

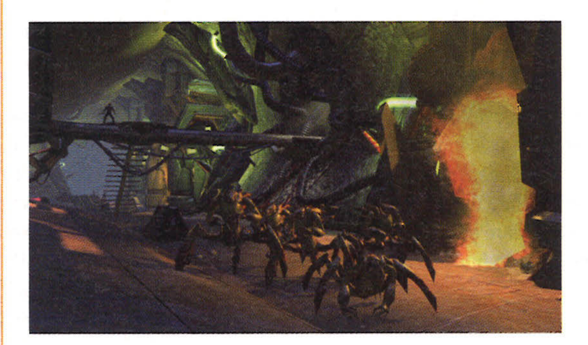
Le côté addictif des jeux vidéo, c'est mal ! Tout le monde le sait, surtout ceux qui n'y connaissent rien. C'est bien connu, les joueurs deviennent des psychopathes en puissance prêts à tirer sur n'importe qui après deux jours passés sur Quake. Heureusement, le site www.ma-bimbo.com vient nous sauver. Puisqu'il s'agit, selon le communiqué, d'un jeu éducatif, ludique et non addictif. Avoir comme modèle une nana de 50 de Q.I. dont le but est d'être la plus tendance et populaire du moment, c'est beaucoup mieux. Mais attention, votre bimbo, il faut s'en occuper. L'emmener chez le coiffeur, chez l'esthéticienne, lui trouver un mari… Passionnant ! Et ne comptez pas sur l'aspect visuel pour vous rincer l'œil. Décidément, il n'y a pas grand-chose à sauver.



Black Moon Chronicles

PARFOIS LA NOSTALGIE, C'EST MAL

Black Moon Chronicles n'est pas qu'une BD, c'est aussi un vieux machin online qui date d'une époque passée que tout le monde tente d'oublier, ou presque. AmalGame Online a décidé de reprendre le jeu, tout comme ils font vivre la quatrième Prophétie. On ne va pas tourner le couteau dans la plaie et énumérer tout un tas de raisons qui vous pousseraient à aller voir ailleurs. Du coup, on va leur souhaiter bonne chance, parce qu'on est sympa dans le fond.



Tabula Rasa

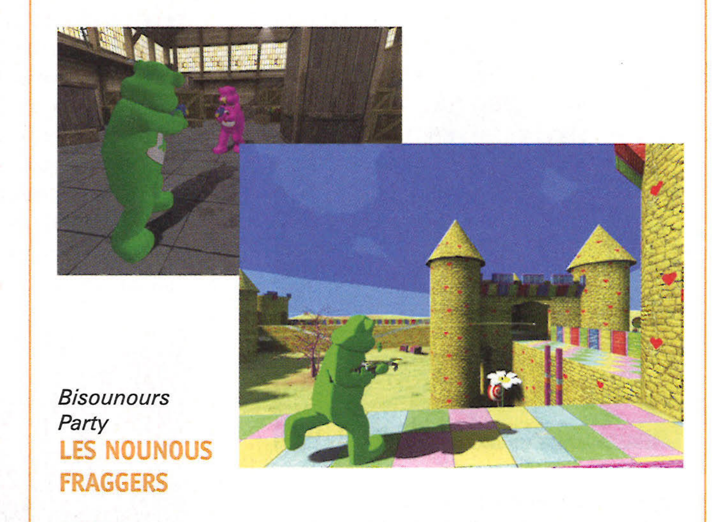
CONTRÔLE TECHNIQUE

Comme tout jeu online qui se respecte, le MMO de Richard Garriott continue son décrassage avec le patch 1.4 sorti il y a quelques semaines. La liste des changements et améliorations est longue comme le bras avec de nouvelles missions, des récompenses de quêtes réévaluées, des ajustements du côté des compétences et j'en passe. De quoi pousser certains à revenir faire un tour sur TR, histoire de voir de plus près tous ces changements.

Le Bâtard de Kosigan

DU PIXEL AU PAPIER

Série de modules connus par les joueurs de Neverwinter Night, Le Bâtard de Kosigan passe du jeu vidéo à la BD. Son créateur, Fabien Cerutti, se lance dans une bande dessinée basée sur les aventures de son héros. Le projet semble prometteur, alors comptez sur nous pour vous tenir au courant de son évolution.



Bisounours Party

LES NOUNOUS FRAGGERS

Concept totalement décalé, Bisounours Party est un mod pour Half-Life 2 qui met en scène des ours en peluche, les fameux Bisounours, qui se livrent bataille pour du pain d'épice et autres trucs rigolo. Ce mod axé mulijoueur devrait proposer des options classiques telles que le deathmatch, le Capture the Flag ou encore du Coop. De quoi initier les plus jeunes ! www.daftrobot.com

Savage 2 : A Tortured Soul

SALADE COMPOSÉE

En général, le mélange des genres ne donne rien de génial. C'est un peu comme associer tout un tas d'ingrédients à une recette, ça finit par ne plus avoir le goût de grand-chose. Pour Savage 2, les développeurs poursuivent leur ratatouille comme pour le premier épisode avec un peu de RTS, un brin de FPS, une pincée de MMO, du RPG et j'en passe. Ce qui donne un environnement médiéval fantastique dans lequel vous incarnez un personnage (mage, guerrier, paysan...) aux multiples capacités : combattre au corps à corps, utiliser un arc, construire des bâtiments, amasser de l'or, etc.
Le conflit entre deux factions (humains et bêtes) se déroule dans diverses maps où il faut bâtir et récolter des ressources à la manière d'un RTS. Sauf qu'ici, chaque personnage est incarné par un joueur. Les champs de bataille se transforment alors en affrontements chaotiques. C'est toujours l'effet ressenti quand une équipe formée d'inconnus tente d'évoluer dans un environnement qui demande un minimum de stratégie. Attendez-vous à enchaîner pas mal de parties chiantes avant de tomber sur une intéressante. Dans l'absolu, Savage 2 propose de bonnes idées avec ce mélange de genres, mais la réalisation n'est pas à la hauteur de l'ambition. C'est tout de même sympa de jeter un coup d'œil à ce titre dont tout l'intérêt repose sur les parties online avec classement des meilleurs joueurs. Notez que le client du jeu permet d'accéder à une version démo proposant cinq heures de découverte. Passé ce délai, il faut acheter une licence à 30 dollars environ. Par contre, aucun abonnement mensuel n'est requis. Avis aux amateurs.







CYD

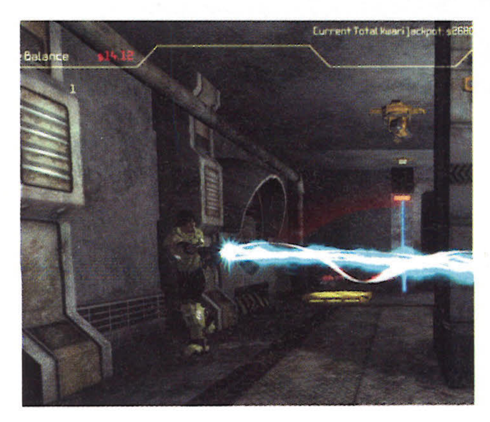
Kwari

FIN DE MOIS DIFFICILE

Kwa-ri. Un sortilège qui conjurerait la malédiction du lundi matin. Celle qui vous dit que le travail vous appelle. Le premier FPS casino du monde. Miser de l'argent dans un shooter. Une idée fort simple. Vous volez de l'argent à un adversaire en le touchant, et inversement. Au hasard des maps, traînent divers jetons, symboles de cash immédiat comme un numéro complémentaire au Loto. Pour sûr, je me voyais déjà restant au lit toute ma vie. Mais c'était sans oublier que Kwari est un jeu plein de défauts. Compréhensifs, nous pardonnons aux graphistes, certainement débauchés en classe de sixième, de ne savoir modéliser que des bimbos aux seins lourds. Même si du coup le jeu est mochissime. Patients, nous ne dirons rien sur les pièges qui volent votre argent pour en faire des « super-cagnottes ». Princiers, nous acceptons que le développeur vende toutes les munitions du jeu, pour que son Free to Play lui rapporte (5 dollars les 5000 balles). Impériaux, nous ne cracherons pas sur la densité des items qui jonchent le sol. Même si chacun est payant, et que les esquiver devient un vrai jeu dans le jeu. Mais diable ! Quelle lenteur ! Persos et roquettes, tous semblent se mouvoir au fond d'une piscine. Un adversaire touché saigne des pièces. Mais a-t-il reçu une balle ou douze ? Impossible à dire. Et fallait-il que le jeu soit à ce point soumis aux lags, si bien qu'on tire parfois dans le vide en croyant tuer un avatar ? Certes non, rien n'est plus frustrant. Vraiment, le seul attrait de Kwari est de pouvoir miser du cash sur une partie de shoot. Certains s'y adonneront et s'ennuieront tout autant que chez le dentiste... Les plus masochistes joueront même à l'œil sur le Play for Free. Dieu les en garde.





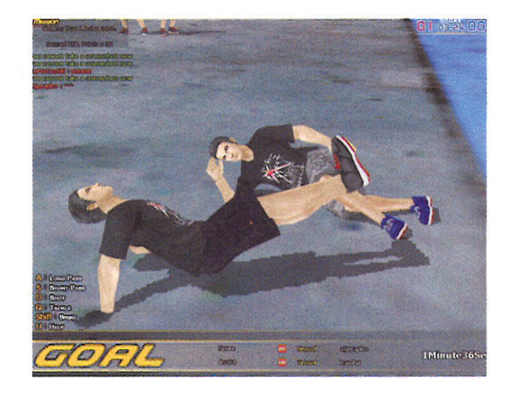


LUCKY

Kicks Online

FOOTEZ LE CAMP !

Sur PC, les dernières versions de FIFA et PES n'ont pas été à la hauteur des attentes. Alors, pour se réconcilier avec le ballon rond, vous pouvez tenter des parties de Kicks Online. Ici, les équipes qui s'affrontent sont composées de 3 à 5 joueurs. Chaque membre est contrôlé par un humain. Autant dire qu'il faut posséder un fort esprit d'équipe pour remporter un match. Les premières parties rappellent davantage les cours d'école où chacun veut être le Zizou du match, tout le monde se rue vers la balle, aucune défense... Bref, c'est l'anarchie. Ça se termine en tas de pixels, on cherche son joueur et la balle... Les équipes organisées s'en frottent les mains et n'hésitent pas à enchaîner les passes et les tirs cadrés pour terminer la partie avec un score de basket. Notez qu'après chaque match, des points d'expérience sont attribués à votre personnage et permettent, à terme, d'améliorer ses compétences comme le tir à longue distance, la passe, etc. Il est également possible d'utiliser des coups spéciaux comme le tir en ciseau. Mais pour cela, il faut passer par la boutique online. Chaque compétence a un coût, tout comme les fringues et les différents accessoires qu'il est possible de s'offrir pour personnaliser davantage son avatar. On retrouve le modèle économique classique des Free2Play, avec des objets payants ainsi qu'un accès gratuit et illimité au jeu. Disponible depuis fin janvier dans une version entièrement en français sur www.gametribe.com, sachez qu'une version boîte sera également commercialisée pour 25 euros environ. Ce prix offre l'accès à des bonus en jeu que les autres joueurs devront se payer via la boutique online.







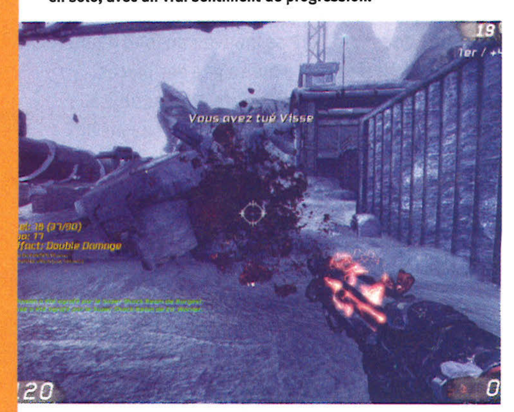
CYD

Unreal Tournament 3

FRAGGEZ UTILE !

Impressionnant lorsqu'il s'agit de démonter quelques pelvis sur le net, Unreal Tournament 3 se fait bien trop chiche en solo, sa vraie-fausse campagne ayant beaucoup de mal à simuler un quelconque sentiment de progression. Heureusement, les gens de BattleMode ont pensé à nous en créant BattleRPG (http://bigbattleservers.com/battlerpg.php), un mutator transformant le FPS d'Epic en simili-MMO. Le fonctionnement est simple : les frags vous font monter de niveau, chaque pallier franchi rapportant quelques points de compétence. Bien dépensés, ces derniers vous transformeront en machine de mort capable de se régénérer, de courir plus vite que la moyenne ou d'améliorer cadence et puissance de tir. On en passe et des meilleures, mais le plaisir de rester des heures à péter du mob pour monter niveau 10 en « quick foot » et courir comme Super-Jamie est bien là. Ajoutons à cela une jauge de mana permettant d'acquérir quelques power-up (invulnérabilité, attaque suicide...) et la possibilité de jouer en Instagib ou Invasion et l'on tient un outil indispensable pour les autistes qui ne jurent que par le solotage intensif. Ou qui sont toujours en connection modem. Les autres iront faire un tour sur les serveurs Big Battle (bigbattleservers.com) histoire de devenir une star du PvP. Le niveau général est assez élevé – certaines brutes ont pris 90 niveaux d'avance – mais les parties de Guerre et de Capture de Drapeau véhiculés valent leur pesant de cacahuète. Quoi qu'il en soit, online ou offline, vous auriez tort de vous passer de ce petit plaisir à 4 Mo.

InstaGib + Tuerie Ralentie + BattleRPG = des heures de frag en solo, avec un vrai sentiment de progression.





En mode Guerre, le niveau général est élevé. Soyez prêt à bouffer du pissenlit pendant un moment.

ED

LES JEUX POUR L'ESWC 2008

APRÈS AVOIR ANNONCÉ, EN NOVEMBRE DERNIER, L'ARRIVÉE DE NVIDIA COMME SPONSOR PRINCIPAL ET L'ORGANISATION DES FINALES MONDIALES À SAN FRANCISCO, L'ESWC A ENSUITE ÉTONNÉ EN DÉVOILANT LES JEUX POUR L'ÉDITION 2008.

La première surprise n'en est qu'une demie : effectivement, l'absence de Pro Evolution Soccer était plus ou moins attendue... La version PC est très différente des précédentes, mais surtout vraiment décevante. Certains espéraient un tournoi sur la version Playstation 2, qui n'aura finalement pas lieu. L'Electronic Sports World Cup (ou Coupe du Monde des jeux vidéo) perd ici un titre phare présent dans leurs tournois depuis quatre ans mais, force est de constater qu'ils respectent toujours une politique de choix des jeux en fonction de leur qualité.



DOTA risque d'être difficile à suivre pour les spectateurs.

LE RETOUR DU ROI

Après deux ans passés sur Quake 4, l'organisation française prend la décision de revenir sur Quake 3. Pas grand-chose à reprocher au dernier opus, mais plutôt beaucoup d'avantages à utiliser le précédent, selon l'ESWC. On apprend ainsi sur le site www.eswc.com que le grand gagnant était en compétition avec Warsow, UT3 et Q4.
La communauté Q3 étant restreinte et d'un très haut niveau, cela en fait le jeu idéal pour montrer « ce qu'est un cyber-athlète et ce que les sports électroniques devraient être ». De plus, le jeu dispose d'un environnement client/serveur très stable tout en étant spectaculaire et facile à suivre, même pour les non-initiés. Le dernier argument est de miser sur le long terme, en espérant voir en Quake Zero, développé sur le moteur de Q3, « l'ultime fast FPS gratuit que mérite l'Esport ».

UN GROS RISQUE ?

L'introduction de DOTA (Defense Of The Ancients) l'est peut-être. Olivier Paradis (manager de compétition à l'ESWC) explique que le choix s'est porté sur ce jeu car une large communauté y joue et le soutient sans n'avoir jamais été influencée par un quelconque marketing. Alors oui, DOTA, c'est passionnant, mais le problème c'est qu'une partie peut durer 30 minutes comme elle peut durer une heure et demie et qu'en cas d'égalité, il n'y aura ni goal, ni round average. De plus, il n'y a pas vraiment d'outils efficaces de retransmission, les phases d'actions sont nombreuses, simultanées, et quelqu'un qui n'a jamais joué ne comprendra qu'un dixième de ce qui se passe... Au-delà de ça, rarement un jeu n'a nécessité autant de stratégie et de teamplay, c'est donc en toute logique qu'il gagne sa place à la Coupe du Monde des jeux vidéo.



Quatrième puis second sur Quake 4, le Russe Cooler retrouvera-t-il sa première place de 2005 avec Quake 3 ?



Le titre de Nadeo sera présent pour la troisième année consécutive.

LES INCONTOURNABLES

Counter-Strike 1.6, Trackmania Nations et Warcraft 3 restent bien sûr au programme. Seule déception pour les spectateurs français cette année : l'ESWC se déroule pour la première fois aux États-Unis ! Pour compenser, Games-Services vient d'annoncer l'organisation de Masters, du 4 au 6 juillet au Palais Omnisport de Paris Bercy en même temps que la Coupe de France. Une compétition qui devrait attirer du beau monde, sachant qu'il y aura de l'argent en jeu mais surtout, des places qualificatives pour la finale mondiale à San Francisco fin août.



BALDOURS



OliGan

FRÉDÉRIC « OLIGAN » NGOR, 23 ANS, EST PRÉSENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE COUNTER-STRIKE DEPUIS PLUS DE SEPT ANS. CONSIDÉRÉ COMME L'UN DES MEILLEURS JOUEURS FRANÇAIS, IL VIENT DE REJOINDRE DIMENSION4 DANS L'ESPOIR DE CONCURRENCER EMULATE! ET MICKAEL « MSX » CASSISI QUI LUI VOLENT LA VEDETTE CES DERNIERS TEMPS.





Un processeur offert au plus performant lors des animations Surcouf.

JOYSTICK : SALUT FRED, PEUX-TU NOUS DIRE À QUOI TU JOUAIS AVANT COUNTER-STRIKE ?

Frédéric « OliGan » Ngor : J'ai fait mes débuts sur la Super Nintendo, j'adorais les jeux de combat et plus particulièrement Street Fighter. J'ai ensuite été très marqué par Tekken 3, puis Doom et Duke Nukem sur mon 486dx400 :]

COMMENT AS-TU DÉCOUVERT CS ? RACONTE-NOUS UN PEU TES DÉBUTS, QUAND TOI AUSSI TU ÉTAIS UN N00B...

Mon cousin avait deux PC et jouait régulièrement avec mon grand frère sur le net, depuis la première bêta. J'étais un peu lassé par les jeux vidéo quand ils m'ont proposé de faire une partie, sur la bêta 7.1. Je n'arrêtais pas de me faire tuer, mais mon premier frag a été tellement jubilatoire que j'ai continué de jouer encore et encore. J'ai très vite progressé, pour me retrouver régulièrement en haut des tableaux de scores des serveurs Joystick sur lesquels je jouais tout le temps.

TU N'AS PAS MIS LONGTEMPS À TE FAIRE REMARQUER ! COMMENT S'EST DÉROULÉ TON PARCOURS ?

Suite à mes performances en FFA, beaucoup de très bonnes équipes ont voulu me recruter sans même me connaître. J'appréciais spécialement les « _-Rush-_ », alors j'ai tenté de passer leur test pour rentrer dans leur équipe. Cela consistait à faire 25 frags par map sur un serveur de 20 joueurs (ha ha). J'ai échoué, alors j'ai dû changer de pseudo pour le repasser... SupeRStriKe est donc devenu OliGan (la plupart des _-Rush-_ avaient des pseudos finissant en « an »). Cette fois, j'ai réussi et j'ai ainsi disputé mes premiers matchs. À l'époque, les règles dans les compétitions variaient beaucoup et étaient parfois vraiment ridicules quand on y repense. J'ai, par exemple, fait des tournois en 8 contre 8 sur cs_backalley ! C'est ensuite devenu plus sérieux quand j'ai rejoint l'équipe de mon cousin, les « Hard to Kill » ou HtK, avec qui on a gagné nos premières Lans.



COMMENT S'EST PASSÉ TON RECRUTEMENT CHEZ GOODGAME ?

Lors de mon premier gros tournoi avec HtK, la Lan Arena 6, nous devions jouer un quart de finale contre les Allemands de mTw qui étaient archifavoris. Les goodgame étaient derrière nous et c'est même [GG47.Lycos]KabaL qui nous a conseillé un gun round. Nous avons remporté le match et j'ai plutôt bien joué ! J'avais un bon feeling avec les joueurs de GG, je les ai même dépannés dans quelques tournois.
Un jour, alors qu'ils étaient en bootcamp dans le sous-sol de la salle qui les sponsorisait à l'époque (Skool Arena), je les ai bluffés par mes coups de snipe lors d'une séance de FFA. Le manager est monté me voir pour m'annoncer qu'il me recrutait, j'avais alors quinze ans et le sourire jusqu'aux oreilles suite à cette nouvelle :]



Les célèbres coupes de cheveux d'OliGan.

TU AS ENSUITE GAGNÉ PLEIN DE TOURNOIS ET BEAUCOUP VOYAGÉ. QUEL SERAIT LE « TOP 3 » DE TES MEILLEURS MOMENTS PASSÉS GRÂCE À CS ?

C'est difficile à dire car il y en a eu beaucoup, souvent on est plus marqué par l'aventure humaine que par les résultats. Je dirais dans l'ordre :

- les WCG Singapour, le tournoi était sur Source et sans intérêt, mais la semaine qu'on a passée a été mémorable !
- la CPL Barcelone, où l'on a fini quatrième dans un tournoi qui réunissait toutes les meilleures équipes du monde, avant de passer une soirée de clôture de folie.



Séance de dédicaces.



Un gros numéro 51, lors de la Lan Arena 7.


La fameuse pose « bioman » des GG version 2002-2003.

• la CPL Dallas, une semaine dans un hôtel cinq étoiles et de très bons matchs. On est même passé tout près de l'exploit en s'inclinant d'un round contre les Danois de « Titans », qui venaient juste de gagner la Coupe du Monde.

À la fin de GoodGame en juillet 2007, tu as rejoint, avec Blqcko, l'équipe mushkin, qui a finalement intégré la structure aAa. Puis, en décembre, tu quittes cette équipe pour rejoindre Dimension4 et deux de tes anciens partenaires chez GG, YoRLiN et MaYeRs. Le staff aAa te reproche de ne pas avoir respecté tes engagements, mais on ne sait pas vraiment pourquoi. Qu'est-ce qui t'a poussé à partir ?
Lorsque l'équipe mushkin a intégré la structure aAa, personne ne m'a demandé mon avis. J'étais partant pour jouer avec mushkin, mais je n'ai jamais rien signé, encore moins chez aAa... Je m'entendais très bien avec les joueurs, mais « in game », ça ne collait pas.

Tu es aujourd'hui, en France et dans le monde, l'un des joueurs les plus anciens et les plus respectés du circuit. Comment t'entraînes-tu individuellement pour rester au top ?
Je pense qu'une fois arrivé à un certain niveau, il ne faut plus trop jouer, pour ne pas se lasser du jeu. Il faut bien sûr entretenir son skill, mais sans plus. Par contre, il faut être bien dans sa tête pour être efficace en équipe lors des entraînements et des matchs.

emuLate! est en très grande forme depuis plus d'un an maintenant, c'est la première équipe française à être aussi performante dans les tournois internationaux. Comment vis-tu ce succès, toi qui as souvent été habitué à être dans la meilleure équipe ?



Fier de représenter la France à San Francisco.


Champions de France 2005, après avoir tout gagné lors de la saison régulière.


Le line-up GG fin 2006.

Cela commence à faire un bon moment que je finis sur les podiums sans gagner. emuLate! a su trouver la stabilité, qui est le secret de la réussite, pas nous... Mais aujourd'hui, il n'y a plus de raison d'opérer de changements, nous devrions aller loin !

Counter-Strike existe depuis bientôt neuf ans mais son succès ne s'affaisse pas, j'ai même envie de dire que c'est le contraire. Qu'est-ce qui te pousse, toi, à continuer après tant d'années ? Est-ce seulement la compétition ?
À vrai dire, j'ai déjà pensé à arrêter. Mais j'adore la compétition, les voyages, les rencontres et bien sûr, partager tous ces moments avec les gens que j'apprécie.

Cette année avait été annoncée comme l'année de l'explosion de CS : Source, mais 1.6 a l'air trop bien en place, excepté peut-être aux États-Unis avec les CGS (Champion Gaming Series) qui font signer des contrats d'exclusivité aux joueurs, en offrant des cash prizes mirobolants. Comment vois-tu l'avenir, toi qui as déjà eu l'occasion de jouer un tournoi sur CS : Source ?
Je pense que Source est loin d'avoir les qualités de CS 1.6. Beaucoup de joueurs sentent qu'ils n'auront jamais le niveau et passent à Source. 1.6 will never die !

Tu comptes prochainement ouvrir un magasin, peux-tu nous en dire un peu plus ?
Effectivement, je compte ouvrir une boutique d'informatique sur Paris, je serai associé à mon frère. Nous proposerons du matériel de moyenne et haute gamme, spécialisé dans le gaming.

Merci pour ton temps. Peut-être quelque chose à ajouter ?
Merci à toutes les personnes qui me supportent, qui croient en moi, et rendez-vous dans ma future boutique ! :]

Propos recueillis par Baldours



Réalisez vos propres vidéos World of Warcraft

TUTORIAL MOVIEMAKING SUR VEGAS

CHAPITRE 3 : INCRUSTATION DE PERSONNAGES ET EFFETS

VOICI LA SUITE DES ARTICLES PARUS DANS LES NUMÉROS 201 ET 202. MAINTENANT QUE VOUS SAVEZ CONFIGURER VOS LOGICIELS, PLACER VOS PISTES SOUS VEGAS, CRÉER VOS TRANSITIONS, APPLIQUER DES EFFETS SPÉCIAUX SELON PLUSIEURS PARAMÈTRES ET ENCODER VOS VIDÉOS, NOUS ALLONS AUJOURD'HUI VOIR DES TECHNIQUES UN PEU PLUS AVANCÉES COMME L'INCRUSTATION DE PERSONNAGES À PARTIR DU LOGICIEL « WOW MODEL VIEWER », L'APPLICATION DE FILTRES DE COULEURS ET LUMINOSITÉ SANS PLUG-IN ET POUR FINIR, NOUS REGARDERONS COMMENT FAIRE DES RALENTIS.

PAR NECKA

1/1 WOW MODEL VIEWER (INTERFACE)

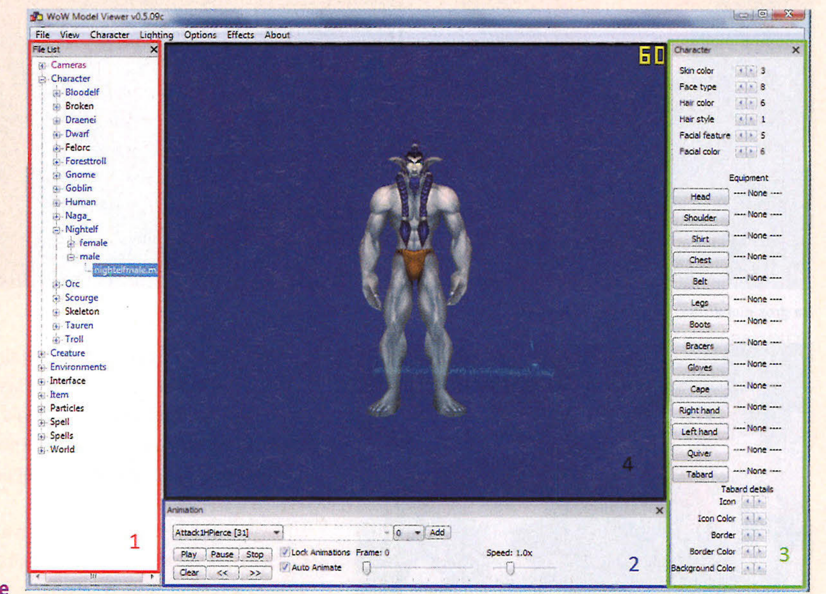
Vous pouvez télécharger ce logiciel à partir de son site internet (www.wowmodelviewer.org). Une fois installé, pensez à activer Fraps et lancez le logiciel. Vous arrivez sur une vue avec un fond bleu au centre et une colonne à gauche pour choisir quel personnage, objet ou effet, vous souhaitez travailler. Choisissez dans la liste un « Character » de votre choix.

1 / Colonne où vous choisissez le personnage, monstre, objet ou effet à afficher et contrôler dans l'écran central.

2 / Contrôle du personnage ou objet (mouvements, actions etc.).

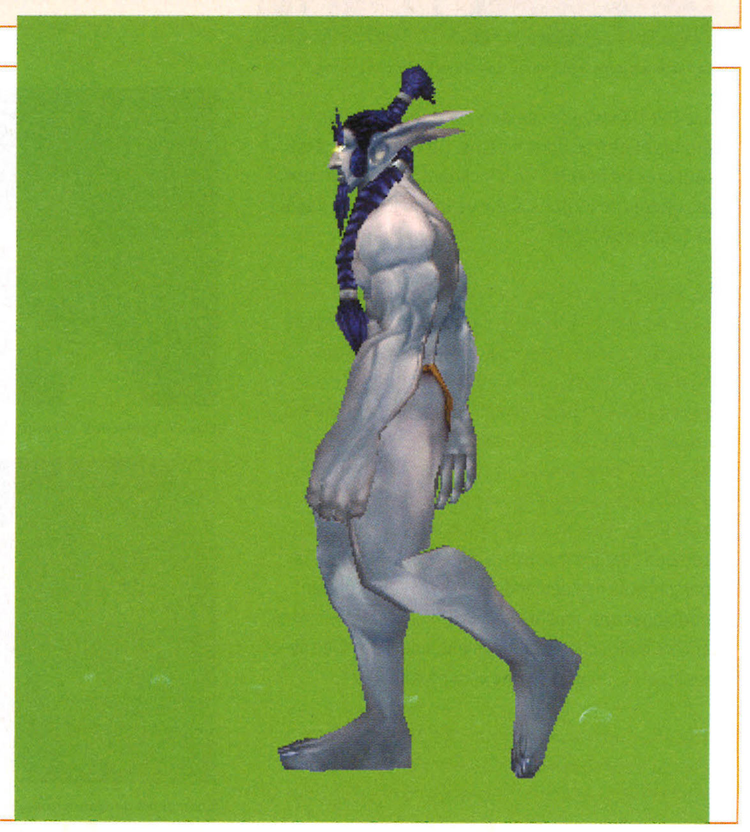
3 / Choix de l'apparence du personnage, puis de son équipement.

4 / Écran en 3 dimensions où votre personnage ou objet apparaît. C'est ici que vous pourrez le faire pivoter ou changer l'angle de vue de la caméra. Notez également les FPS de Fraps affichés en jaune qui indiquent que nous pouvons enregistrer une séquence tout comme dans World Of Warcraft.

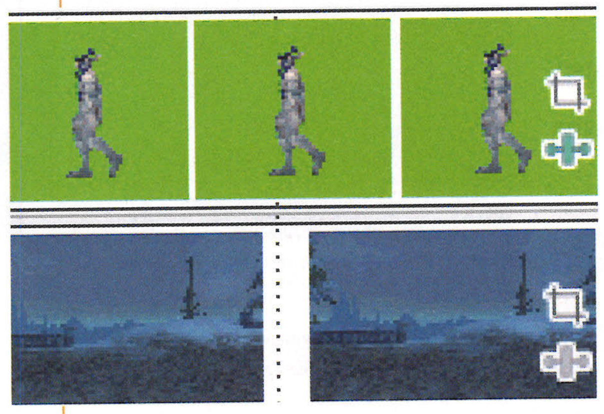


1/2 WOW MODEL VIEWER (FOND VERT ET MISE EN MOUVEMENT)

Nous allons maintenant appliquer à notre scène un fond vert afin de le rendre incrustable facilement dans Vegas. Pourquoi vert ? Car le personnage que j'ai choisi a une teinte légèrement bleutée et Vegas risquerait de manger les bords du personnage. Si le personnage ou l'objet que vous choisissez à une dominante de couleur, prenez en une autre (vert et bleu sont les plus communs).
Allez dans le menu en haut **« View »**, puis cliquez sur **« Background Color... »**.
Un panneau s'affiche, allez directement en bas à droite où vous avez les informations « rouge, vert, bleu », et mettez les valeurs rouge et bleu à 0, la valeur de vert, quand à elle se met au maximum, soit : 255. Cliquez sur **« OK »**.
Votre écran central est maintenant sur fond vert.
Nous allons faire une scène, où l'elfe marche sur un plan fixe du jeu de la droite vers la gauche. Cliquez en maintenant le bouton gauche de la souris sur votre personnage et faites lui faire une rotation comme sur l'exemple ci-contre. Ensuite, dans les contrôles du personnage, vous avez la liste des actions et mouvements.
Par défaut, c'est écrit **« Atack1hPierce[31] »**. Cliquez et choisissez en bas de la liste **« Walk[0] »**.
À partir de là, vous pouvez enregistrer la séquence à l'aide de Fraps en appuyant sur la touche dédiée à la capture vidéo que vous avez paramétrée.
Une fois que ceci est fait, lancez World of Warcraft et capturez en vidéo le lieu de votre choix pour y incruster notre elfe par la suite.

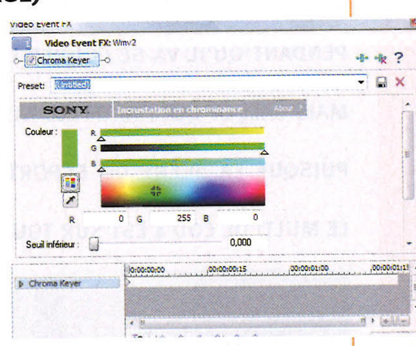


2/1 SONY VEGAS (INCRUSTATION SUR FOND VERT ET DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE)



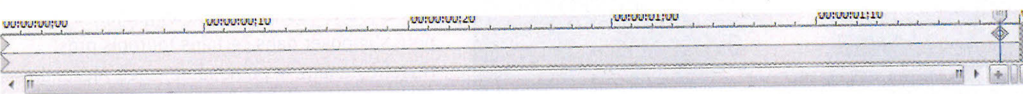
Dans Vegas, ajoutez vos deux pistes (le personnage sur fond vert et le paysage du jeu) avec la piste sur fond vert obligatoirement au-dessus de celle où vous voulez incruster le personnage. Sur la piste où nous avons notre personnage, nous allons ajouter l'effet (avec l'**Event FX**) **« Chroma Keyer »**. C'est cet effet qui va permettre de dire à Vegas d'enlever de l'image la couleur choisie. Un panneau s'ouvre et vous invite à choisir la couleur à retirer. Comme dans le logiciel, nous avions défini le vert à 255 et les deux autres couleurs à 0, nous allons faire de même ici (donc **R**ed=0, **G**reen=255, **B**lue=0).

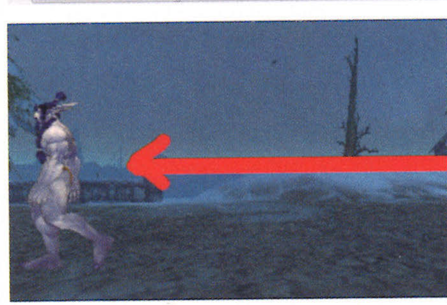
En fermant cette fenêtre, vous pouvez apprécier votre résultat. Maintenant, nous allons voir comment affiner sa position, sa taille et la façon de le faire se déplacer.

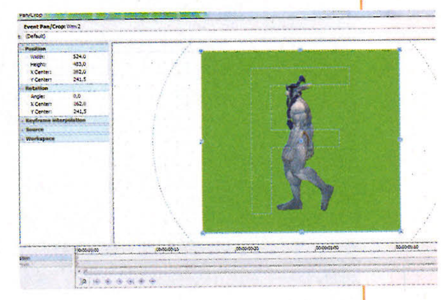




Sur la piste avec votre personnage, cliquez sur le bouton au-dessus du bouton d'effets spéciaux. Il s'appelle **« Event Pan/Crop »**.
La fenêtre qui s'ouvre est celle qui vous permet de zoomer et déplacer votre image.
Dans cette vue, cliquez sur un des quatre carrés qui font les angles pour étirer le carré qui entoure l'image afin de dézoomer le personnage. Puis déplacez le grand carré pour mettre ce personnage à droite de votre image.
Votre personnage doit maintenant avoir une perspective plus réaliste et être prêt à marcher vers la gauche du plan.
Toujours dans l'event Pan/Crop, nous allons nous attaquer à la ligne de temps qui se trouve tout en bas de la fenêtre.
Nous avons vu son fonctionnement dans l'article traitant des effets spéciaux, ici c'est le même principe.







Tout à gauche, nous avons notre première image-clé. Il faut donc se placer à la fin de votre séquence et appuyer sur le bouton + afin de rajouter une image-clé. Maintenant vous pouvez déplacer le grand carré à l'autre extrémité pour que votre personnage se trouve tout à gauche. Vous pouvez apprécier le résultat en faisant une prévisualisation de votre séquence.

(Attention, toujours dans un souci de réalisme, il faut que votre séquence ne soit ni trop longue ni trop courte, car si vous faites avancer votre personnage de gauche à droite en une demi-seconde en marchant ça ne sera pas réaliste du tout.)

2/2 SONY VEGAS (GESTION DES RALENTIS)

Faites un clic droit sur la vidéo, mettez le curseur sur **« Insert/Remove Envelope »** et cliquez sur **« Velocity »**. Une ligne verte apparaît dans votre séquence.
C'est cette ligne qui va vous permettre de faire un ralenti ou un accéléré.
Pour accélérer votre séquence, il suffit de monter la barre vers le haut, vous pouvez ralentir ou même effectuer un retour en arrière si vous descendez en dessous de 0 %.
Afin d'être plus précis, il existe un système de points. Faites un clic droit n'importe où sur la barre verte afin d'ouvrir un menu contextuel.
Dans ce menu, cliquez sur **« Add Point »**, puis un peu plus loin répétez l'opération trois fois.
(Double-cliquer sur un point le remet à 100 % - Si vous le souhaitez, vous pouvez faire un clic droit sur un point et sélectionner « Set to » et rentrer une valeur manuellement.)
(N'oubliez pas que si vous ralentissez une vidéo, elle dure plus longtemps, et si vous l'accélérez, elle est plus courte. Pensez donc à rallonger ou raccourcir votre séquence, jusqu'à voir le « cran » de butée).





Le ralenti est une fonctionnalité qui peut être utilisée dans l'incrustation sur fond vert, mais attention à avoir des personnages et décors toujours synchronisés.
Voila, c'est tout pour ce numéro : dans les prochains articles, nous verrons comment créer des filtres de couleurs et de teinte sans avoir recours à des plug-in autres que ceux de Vegas, les différents types de flous existants, les calques, l'intégration de texte et la création d'un générique de fin.

Call of Duty 4 : Modern Warfare

Super-bidasse

RIEN DE TEL QU'UNE BONNE PARTIE EN MULTI POUR SE DÉFOULER, TIRER SUR SON POTE PENDANT QU'IL VA SE COUPER UNE PART DE PIZZA ET SE LANCER DES VANNES POURRIES. MAIS CALL OF DUTY N'ATTIRE PAS SEULEMENT LES JOUEURS NE CHERCHANT QUE LE PLAISIR PUISQUE LA SCÈNE DU ESPORT PROPOSE DE NOMBREUX TOURNOIS PRO. DÉCIDÉMENT, LE MULTI DE COD 4 EST SUR TOUS LES FRONTS.



Il faut attendre que la jauge blanche se remplisse avant que votre équipe ne contrôle ce point.



Véritable succès commercial, Call of Duty 4 a su rassembler des millions de joueurs depuis sa sortie en novembre dernier. Il faut avouer qu'il a de quoi plaire ce COD : moteur graphique magnifique, facile à prendre en main, réalisation impeccable et extraordinaire mise en scène des missions. Seulement le mode campagne a ses limites et il est tout naturel de se tourner vers les options multijoueurs après s'être farci les missions solo dans tous les sens. Qu'à cela ne tienne, COD 4 propose des modes en LAN et Online classiques, mais suffisamment bien fichus pour nous accrocher. Et vu le succès du titre, vous imaginez bien qu'il n'y a aucun mal à trouver des joueurs.

UN MULTI BIEN COMPLET

Outre les très connus Deathmatch et Team Deathmatch, COD4 propose d'autres petites choses bien plus sympathiques comme Domination, Q.G, Recherche et Destruction ou encore Sabotage. Au programme, des bombes à poser, des points précis à contrôler et tout un tas d'objectifs qui rendra heureux les réfractaires du Deathmatch. Avant chaque partie il est nécessaire de choisir son camp entre Marines et Ennemi, et de sélectionner une classe comme Tireur d'élite, Troupe d'assaut, etc. Chacune d'entre elles dispose de différentes statistiques. Il est également possible de les personnaliser grâce à diverses armes et compétences. Ces dernières sont appelées « Atouts » et sont réparties dans trois catégories. Les capacités proposent de devenir invisible sur un radar, augmenter la zone de dégâts de vos explosifs, courir plus longtemps ou encore obtenir plus de munitions. Il en existe plus d'une vingtaine, ce qui permet de se diversifier de ses partenaires afin de devenir complémentaire.

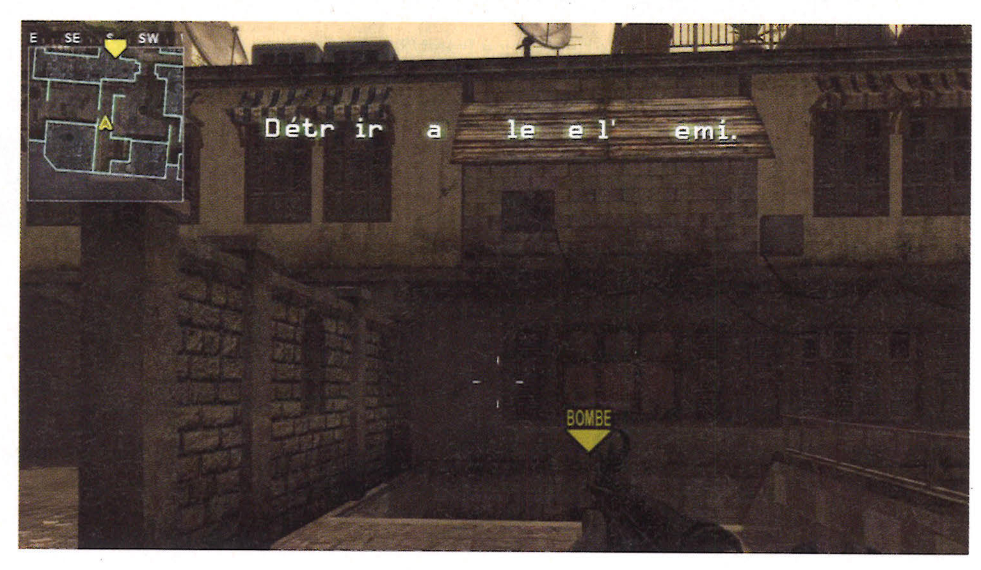
LA PAROLE AUX PROS

Naturellement, certains ne se contentent pas de jouer des petites parties entre potes. Ils aspirent à des challenges plus importants en tâtant la scène du esport. Il n'aura pas fallu longtemps à COD 4 pour s'imposer dans certains tournois pros. Histoire de faire le point sur le sujet, Alexandre « D3aaZ » Vernotte, un des meilleurs joueurs du circuit, se livre à nous.

INTERVIEW

JOYSTICK : COMMENT T'ES-TU RETROUVÉ À CONCOURIR SUR COD4 ?

D3aaZ : J'ai fait mes premières armes avec une équipe Xbox live, nous n'étions pas centrés sur un jeu, mais sur la console. À l'époque nous participions aux tournois surtout pour le fun, jusqu'à la sortie de Call of Duty premier du nom. Je me suis alors investi à fond jusqu'à joindre la meilleure équipe du moment : les inXtremis, avec AnThoO et SoOF, qui sont actuellement avec moi chez Fury. Ensemble nous





Préparez bien votre équipement avant de vous lancer dans une partie.



Il reste 30 secondes à l'équipe adverse pour venir désamorcer la bombe.

avons gagné la coupe du France en 2005. Je me suis arrêté lors de la sortie de Call of Duty 2 qui ne me plaisait pas ; en plus j'avais aussi des considérations personnelles à respecter. Le temps passa, et lorsque Call of Duty 4 fut annoncé, je me suis dit « pourquoi pas » et j'ai créé la team Stigma ! Au sein de l'écurie Multigaming creativ'.

Et depuis ?

Avec Stigma ! Disons que nous n'avons pas vraiment atteint nos objectifs. Nous avions participé à la Lan organisée pour la sortie du jeu par Activision en novembre. Nous y avons fait un faible TOP7, c'est pourquoi j'ai décidé de quitter le Line up il y a quelques semaines pour rejoindre les membres de Coming soon avec qui nous formons désormais l'équipe Fury.

Quelles sont les perks (package regroupant des combinaisons d'armes et d'accessoires types) les plus souvent présents en tournois ?

D'abord il faut savoir que seul un perk par catégorie est autorisé en match. Dans la première catégorie, on autorise cartouchière (plus de munitions), force d'opposition (dégâts des balles accrus) dans la seconde, et impacts lourds (les balles traversent



les obstacles) dans la troisième. Mais cette troisième amélioration n'est pas autorisée dans les tournois les plus réputés. La conséquence de tout cela, c'est que les joueurs se retrouvent tous plus ou moins avec le même équipement.
En ce qui concerne les armes, chacun s'équipe en fonction de son tempérament. Un rusher va opter pour les armes de la classe « forces spéciales », des armes légères et de courte portée comme le MP5 qui permettent de courir vite et de tirer en « scopant » peu. Les joueurs posés vont plutôt choisir des armes d'assaut comme le AK 47 ou le M16A4.
Ensuite il y a les fusils de sniper qui réclament vraiment un don, et qui sont plutôt un handicap dans certaines cartes fermées comme mp_vacant.

Quelles sont les maps les plus jouées ?

La map qui est clairement la plus jouée, c'est mp_crash. Il y a un bon équilibre entre l'importance du skill personnel, du brain (analyser le jeu et jouer en conséquence) et du teamplay. En plus, la disposition des bâtiments fait qu'il y a un bon paquet de possibilités intéressantes. Qui plus est c'est une carte aux couleurs agréables et le temps y est splendide (rire).

Quelles sont les prochaines grosses échéances pour les joueurs de COD4 ?

On a un mois de février assez chargé avec la re-so le 22 février à Mont de Marsan, et la Crossfire Devotii Challenge 4 à Rotterdam du 29 février au 2 mars.
Ensuite il y aura bien sûr la Gamers Assembly en avril à Poitiers.

Cyd et Savonfou



Crysis

BILAN, 100 JOURS APRÈS

CRYSIS, OU L'HISTOIRE D'UN FPS QUE L'ON A PEUT-ÊTRE TROP ATTENDU. CAR FORCE EST DE CONSTATER QUE LE SUCCÈS N'A PAS ÉTÉ À LA HAUTEUR DU BUZZ, LE PLUS BRUYANT DE 2007. AVEC UN PEU DE RECUL, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE FAIRE LE POINT SUR LE MULTI ET SA (PETITE) COMMUNAUTÉ DE FANS.



Dans le mode Power Struggle, on pourra bien entendu investir tout un tas de véhicules plus meurtriers les uns que les autres.

Un niveau graphique jamais atteint auparavant, parfois proche du photoréalisme, une combinaison multifonction, censée révolutionner l'expérience de jeu, et une gourmandise matérielle à faire pâlir C_Wiz, voilà ce qu'est Crysis. Malheureusement pour lui, le descendant tant attendu de Far Cry n'a pas si bien marché. Des ventes tout juste correctes et une affluence en multi loin des cadors du genre. Alors qu'en est-il exactement ? Crysis peut-il rebondir ? Pour répondre à ces interrogations, nous sommes allés voir un soldat de tout premier plan, Éric Rousset, responsable du plus gros site français dédié à Crysis.

JOYSTICK : SALUT ÉRIC, PEUX-TU TE PRÉSENTER À NOS LECTEURS ?

Éric Rousset : Éric, 27 ans, Parisien, ancien joueur de Far Cry (ndlr : a notamment gagné la Spring Cup Far Cry sur Clanbase) et Head Manager du site www.crysis-france.com.

POURQUOI AVOIR CHOISI D'ANIMER UN SITE SUR CRYSIS ?

Je suis un inconditionnel de Crytek et je me suis aperçu qu'il n'y avait aucun site francophone consacré à leur dernier bébé. Il était donc presque naturel que j'en vienne à penser un projet de site sur Crysis. Après des débuts assez difficiles, on a réussi à faire parler de nous grâce à nos traductions d'articles et à nos vidéos sous-titrées. Aujourd'hui, nous sommes connus des joueurs mais aussi de Crytek et de EA, ce qui nous permet d'avoir certaines infos en exclu et de pouvoir faire remonter nos impressions.

PARLE-NOUS UN PEU DES MODES DE JEU ET DE LEUR INTÉRÊT ?

L'Instant Action est un mode multi très classique, idéal pour se défouler. Il n'y ni objectif ni équipe mais la dynamique environnementale et les possibilités offertes par la nanosuit font qu'il tient la route malgré son manque d'originalité. L'originalité justement, c'est plutôt pour le mode Power Struggle. Tous les joueurs commencent la partie dans une équipe (État-Unis ou Corée du Nord) avec un pistolet et une nanosuit. Le but est de détruire le QG ennemi. Pour ce faire, vous devez capturer des sites de crash aliens et développer une technologie spéciale capable d'anéantir en un seul tir la base adverse. Le système de customisation d'armes est aussi très intéressant, mais ce n'est pas propre au seul mode multi.


Une arme personnalisée, le b.a.ba du PGM.

L'ARRIVÉE DU PATCH V1.1 A-T-ELLE RÉSOLUE TOUS LES PROBLÈMES ?

Il y avait pas mal de petits bugs oui, et ils font d'ailleurs beaucoup de mal au multi de Crysis. Je pense notamment aux armes surpuissantes (lance-roquettes et grenades) et aux bugs d'affichage (invisibilité des véhicules aériens – bug qui n'a toujours pas été résolu). Nous attendons avec impatience le patch 2, qui va être crucial pour la suite.



PEUT-ON PARLER D'UNE COMMUNAUTÉ CRYSIS ?

Oui, mais elle est très réduite. Pour le moment, il y a surtout des germanophones et des francophones, qui sont d'ailleurs très actifs dans la création de mods et de maps. Au niveau des maps, de nouvelles sont sorties à Noël. Elles ont été proposées par Crytek pour répondre à une demande des joueurs qui voulaient des cartes plus petites et sans véhicules aériens. Je dois avouer qu'elles n'ont pas eu le succès escompté. Pour ce qui est des mods, le fait que le moteur graphique et la Sandbox soient exceptionnels aide bien. Nous attendons toujours le SDK, mais il y a déjà de très bons mods en préparation comme Obsilian Edge, Jurassic Park ou Mechwarrior Living Legends.

QUEL EST L'IMPACT DE LA COMBINAISON SUR LE MULTI ? PEUT-ON PARLER DE RÉVOLUTION ?

La nanosuit, on aime ou on déteste. Dans le mode solo, elle a été très appréciée parce qu'elle offre des possibilités jamais vues ailleurs. Un FPS où l'on peut progresser de manière radicalement différente, ça ne court pas les rues. Pour le mode multi, la communauté est plus partagée. Il y a les inconditionnels qui ne la jugent pas nécessaire et ceux qui ne jurent que par elle. Il faut dire qu'elle aide à se dégager de situations bien difficiles. Les modes Force et Rapidité sont les plus utilisés. Mais seul l'avenir pourra nous dire si Crytek avait fait les bons choix en les intégrant dans le multi.





Pourquoi Crysis et pas un autre ?

La concurrence est très rude. Crysis part avec un désavantage au vu des ressources qu'il demande et des nombreux bugs présents sur le multi, plus le fait qu'aucun système antitriche ne fonctionne pour le moment. Le seul point positif, c'est bien évidemment la nanosuit qui ouvre une nouvelle dimension tactique. Le joueur qui la maîtrise a un avantage considérable sur les autres.

Niveau compétition, on en est où ?

Pour l'instant, il n'y a que très peu d'événements esport sur Crysis. La communauté est attentiste, seul l'ESL (www.esl.eu/fr/crysis) a été lancé et au vu du nombre de matchs joués après trois mois, c'est vraiment très médiocre.

Tu penses que la situation peut se débloquer ?

Oui, l'Incrysis League (www.incrysisleague.com/cms) vient de débuter et elle peut être un détonateur. Cet événement, sponsorisé par Nvidia, est doté à hauteur de 15 000 dollars. Autrement, nous travaillons d'arrache-pied avec l'association Battlefrance (www.battlefrance.fr) pour promouvoir et faire découvrir Crysis.

Le futur de Crysis selon toi ?

Je pourrais en dire un peu plus après le patch 2. Je me plais à penser que Crysis, comme Far Cry, sera reconnu à sa juste valeur dans les années qui viennent et qu'on y benchera encore dessus dans deux ans. Pour le moment, Crysis est dans une phase critique et continue à chercher sa voie.

Sundin



En bas à gauche, Eric Rousset.



Bye bye mec !





Hellgate London

STONEHENGE CHRONICLES

TROIS MOIS APRÈS SA SORTIE, HELLGATE SE DOTE D'UN NOUVEAU CONTENU. RIEN QUI NE FERA CHANGER D'AVIS LES DÉTRACTEURS DU TITRE. MAIS POUR LES AUTRES, C'EST TOUJOURS BON À PRENDRE. ENFIN, POUR PEU QUE VOUS SOYEZ ABONNÉ.





Bienvenue à Stonehenge ! Lieu divin du farming.



Flagship bosse d'arrache-pied pour éradiquer un maximum de bugs (problèmes réseau, crash, optimisation...) qui polluent principalement le mode multijoueur de Hellgate. Heureusement, ils ont réussi à supprimer les plus pénalisants depuis quelques semaines. Aujourd'hui, les développeurs ont pris le temps d'ajouter du contenu au milieu de nombreux correctifs avec le patch 1.0 nommé Stonehenge Chronicles. Outre des changements anodins comme l'interface retravaillée, on peut découvrir une arène pour tous ceux qui désirent s'étriper en duel PvP et aussi une refonte importante des compétences, surtout pour les classes de Gardien et Mage. Du coup, tout le monde réajuste ses points afin de trouver la meilleure optimisation possible. Pour cela, Flagship a placé un objet (utilisable une seule fois) dans l'inventaire pour réinitialiser vos points de compétences. L'artisanat a également subi de légères modifications avec l'arrivée des Nanoshard. Un nouveau matériau classé dans la catégorie « légendaires » que l'on peut trouver en démontant des objets ou sur certains boss. Chose appréciable, ce patch privilégie le jeu à plusieurs. Le gain d'expérience est rehaussé selon le nombre de joueurs dans votre groupe, tout comme la quantité de trésors fournis par les monstres. Tous ces éléments et la correction de bugs sont évidemment disponibles pour tous les Hellgaters. Néanmoins, les nouvelles zones ajoutées avec Stonehenge ne sont accessibles qu'aux abonnés.

LE « FARMING » ÉLU SPORT NATIONAL

Ceux qui déboursent 9,99 euros par mois peuvent donc se rendre dans la Base des Templiers et emprunter le portail qui les mènera à Stonehenge. Vous y trouverez un peu de verdure, pas mal de pierres et surtout une nouvelle série de quêtes. Ça vous sortira des couloirs du métro londonien. Petit bémol, les quêtes de Stonehenge n'ont pas encore été traduites. Mais vous ne loupez pas grand-chose, les scénarios d'un hack & slash ne sont jamais très recherchés. Ici, il faut récupérer des essences, représentées par une petite sphère de couleurs,



MAPPY !

Il suffit de trente secondes pour faire le tour de Stonehenge et se préparer à casser du monstre. Après les achats de potions, d'analyseurs et autres, place à l'action en affrontant Moloch. Mais avant cela, il faut passer par Wake Hallow. L'endroit est grand, immense même, et s'adapte à votre niveau. Pratique pour gagner de l'expérience et indispensable pour tuer les quatre boss nécessaires à l'ouverture de l'antre de Moloch. Toutes ces zones sont jouables en solo mais Flagship n'a pas oublié les amoureux des groupes pour autant. Pour relever un challenge à plusieurs, direction The Wild. Un lieu composé de différents endroits à la difficulté croissante et très fortement conseillé pour les groupes.



Vous restez dans l'arène autant que voulu. À chaque mort votre personnage réapparaît dans l'arène.

FARMER OÙ, QUAND, COMMENT, AVEC QUI ?

Comme vous le savez, Stonehenge est l'occasion de tuer Moloch afin de récupérer un maximum d'équipements uniques. Afin d'ouvrir l'antre de ce boss, il faut ramener la tête de quatre créatures. Simple ? Pas forcément car il faut récupérer des essences pour accéder à chacune de ces bestioles. Pour cela, il faut tuer des monstres rares (nom en bleu), légendaires (nom en orange) et des boss (nom en jaune). D'après les développeurs, ils ont tous 20 % de chance de « droper » une essence liée à leur type (Nécro, Bête, Démon, Spectre). Autant dire qu'il va falloir en buter un paquet avant de réunir toutes les essences nécessaires. Notez que vous pouvez arpenter n'importe quelle zone de Hellgate pour en trouver. Mais au lieu de courir partout, les Enfers sont plutôt pas mal pour récupérer la majorité des essences puisqu'on y trouve 6 boss (2 bêtes, 2 spectres, 2 démons) sans compter toutes les créatures rares que vous pouvez croiser. La solution alternative est le troc. Les essences peuvent être échangées entre joueurs abonnés sans soucis. L'unique limitation est le niveau de difficulté. Une essence trouvée en Normal ne peut être utilisée en Cauchemar. Une fois cinq essences du même type en votre possession, vous pouvez accéder à un boss. Pour cela il faut se rendre dans Wake Hallow et cliquer sur la flamme correspondant à la couleur de vos essences. Vous pouvez ouvrir ce genre de portail en groupe. Mais seul le personnage qui a sacrifié ses cinq essences aura le droit de récupérer la tête du boss. Les autres se gaveront simplement d'objets, ce qui est déjà un bon argument pour trouver un groupe. Sachez aussi qu'il faut refaire toute cette procédure (essences, têtes des boss...) à chaque fois que vous désirez ouvrir l'antre de Moloch.

afin d'accéder à différents boss et ouvrir le repaire de Moloch, le big démon de Stonehenge qui vous donnera tout un tas d'objets uniques. Évidemment, le contenu de cette mise à jour reste focalisé sur le « farming » : tuer plein de créatures, récupérer des accès, tuer, tuer, tuer et gagner des armes et armures. De nouveaux modèles d'équipements sont d'ailleurs disponibles pour les abonnés. Si vous n'aimez pas le côté répétitif des hack & slash, ce gros patch ne vous donnera pas envie de vous lancer dans l'aventure. Pour les autres, c'est comme d'habitude, certains joueurs sont contents, d'autres râlent, ça trolle dans tous les sens et ça pleure toujours autant pour des histoires de compétences de classe mal optimisées.

Cyd





On regrette que les modèles de boss soient recyclés aussi souvent.

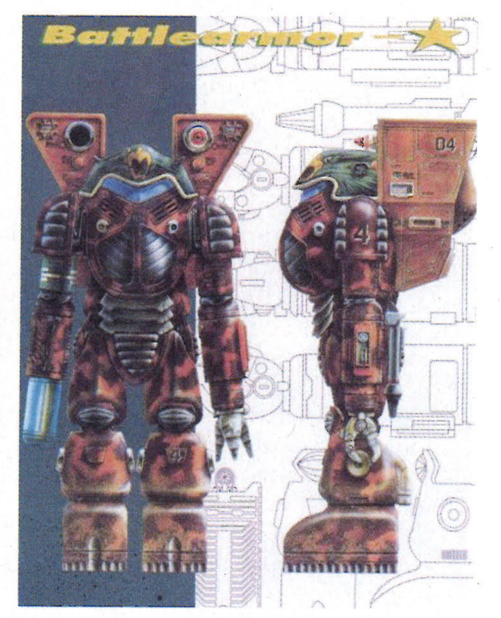


LES ROBOTS AU CŒUR DE LA MOD

COUP DE SANG CHEZ LES MODDEURS : LES ROBOTS À LA POINTE DE LA MODE. DÉCIDÉES À S'ENTRE-TUER POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES FANS, DEUX COMMUNAUTÉS RIVALISENT DE VIRTUOSITÉ POUR CRÉER LE PLUS MÉMORABLE DES MODS ROBOTIQUES.



Et nous voici donc en direct du célèbre système de... Et mince, j'ai oublié.



Battlearmor, l'armure idéale pour affronter un Styx en colère.

Eh oui, ce mois-ci les robots défraient la chronique avec des mods qui suintent la rouille et le cambouis. On commence avec Mechwarrior Living Legends, une totale conversion de Mechwarrior 4, nouvelle preuve si besoin est que les moddeurs sont majoritairement taxidermistes et âgés de plus de 40 ans. Pour l'anecdote, il s'agit d'un mod Crysis, mais vu le nombre de modifications prévues, il y a des chances que le FPS « le plus beau de l'année 2007 » (soi-disant) soit méconnaissable. Oubliez la nanosuit, oubliez les guns qui tiennent dans une seule main, Mechwarrior Living Legends entend faire dans le lourd, avec une flopée de robots géants aux noms plus poétiques les uns que les autres (Loginus Battlesuit, Kodiak, Owens, etc.), des tanks, des forteresses et différents modèles d'avion. Tout cela fleure bon le perfectionnisme et vu la régularité des newsletters sur le site officiel (www.mechlivinglegends.net), on se dit que ce mod doit avancer à grands pas. Pour en savoir davantage nous avons posé quelques questions (ci-contre) à Criminal, une des têtes pensantes à l'origine de l'équipe qui se trouve derrière MWLL.

MANGA & ROBOTS

Dans un style plus typé manga, Gundam Legacy (http://gundamlegacy.petrolution.net) a lui aussi beaucoup fait parler de lui ces derniers temps. Contrairement au mod précédemment évoqué, ce dernier joue la carte de la stratégie temps réel. Et si vous trouvez que les screens ressemblent fort à ceux de Star Wars : Empire at War, dites-vous qu'il n'y a pas de hasard. Même s'il fallait bien partir de quelque part, les joyeux moddeurs semblent avoir pris garde à s'éloigner de l'esthétique du STR d'origine. Les mechas présentés collent bien à ceux de la série, au niveau des formes comme des couleurs. Côté background, on retrouvera les deux factions principales de la série : l'alliance terrienne et les Zaft. Le tout est d'ores et déjà disponible en alpha publique.

GAMEPLAY À L'ANCIENNE

On termine cette page avec la sortie de la beta 3 de Ragnarok Arena (www.ragnarokarena.com). Même si ce mod n'en finit plus de se décliner en versions bêta, difficile de faire la fine bouche. Le soft est tout ce qu'il y a de plus bourrin et se paie qui plus est l'originalité de se jouer en scrolling horizontal 2D. Ne vous méprenez pas, il s'agit d'un mod Half-Life, avec un moteur 3D par conséquent, mais dans lequel vous évoluez à la manière d'un Metal Slug. Le tout se joue en deathmatch et fait sans doute partie des concepts les plus originaux à avoir vu le jour dans la communauté mod. Aucune excuse possible, vous devez essayer ce mod.

INTERVIEW

PEUX-TU TE PRÉSENTER S'IL TE PLAÎT ?

Dean Tracy : Mon nom est Dean « Criminal » Tracy. Je vis au Canada, j'ai servi dans l'infanterie canadienne pendant trois ans et j'ai été transféré au « Tech Trade » dans la Navy. J'ai toujours aimé le jeu vidéo et j'ai commencé à créer des mods avec mon frère Daniel « Kamikaze » depuis des années sur tout un tas de jeux différents. Notre vrai premier projet était Chronicles of the Empire pour Neverwinter Nigths. À partir de là, nous n'avons jamais arrêté de créer des mods, rêvant à des projets toujours plus importants. D'ailleurs, Daniel travaille maintenant pour Bioware Corp. Il est derrière des titres comme Mass Effect, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic et Jade Empire. Je suis très fier de voir où il est arrivé après avoir créé ensemble de nombreux mods et moteurs. Depuis, c'est devenu mon but de faire connaître mon équipe et de prouver qu'elle a du talent.

PARLE-NOUS DE MECHWARRIOR LIVING LEGENDS ?

Au XXXIe siècle, l'humanité s'est étendue sur des milliers de mondes, une poignée d'empires puissants continuent la guerre pour le droit de gouverner la galaxie. Les armes principales utilisées pour cette lutte sont les BattleMechs. Équipées de canon automatique, de lance-roquettes et de laser, ces puissantes machines de guerre sont de gigantesques armures articulées de 14 mètres de haut. Les pilotes sont des MechWarrior, les hommes et les femmes les plus entraînés. Tels les chevaliers d'antan, les MechWarriors sont des héros



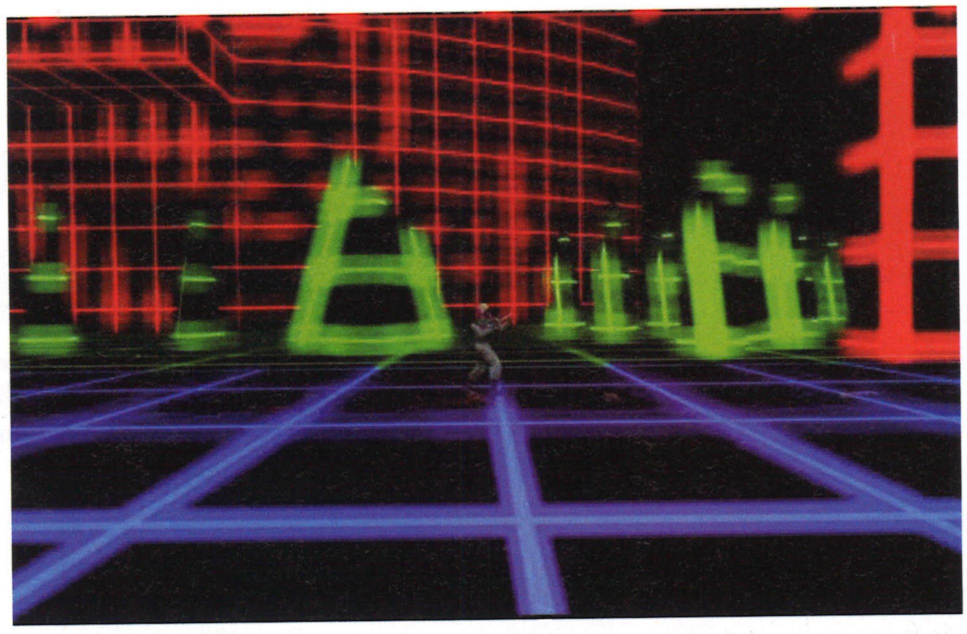
populaires dont les exploits deviennent des légendes. Et vous ? Ferez-vous partie des oubliés ou des légendes vivantes ? Pour l'instant MechWarrior Living Legends est bien avancé. Nous avons beaucoup de véhicules et travaillons énormément sur les battlesuits, de l'infanterie en armure lourde. Il s'agit d'un challenge unique puisque les battlesuits sont un mélange entre un personnage et un véhicule… ce qui implique de nombreux problèmes à résoudre. Mais nous aimons les défis, sinon nous ne ferions pas moddeurs !

Apparemment, il va être possible de personnaliser son Mech. Comment ça se passe concrètement en jeu ?

À ce jour (et ça change souvent), il est possible de personnaliser son Mech de manière très similaire aux personnalisations des armes dans Crysis. Il faut être dans un endroit spécifique, comme un Hanger ou Repair Bay, pour modifier votre Mech. Gardez en tête que ceci ne représente pas l'aspect final et il y a de fortes chances qu'on implémente d'autres options à ce niveau.

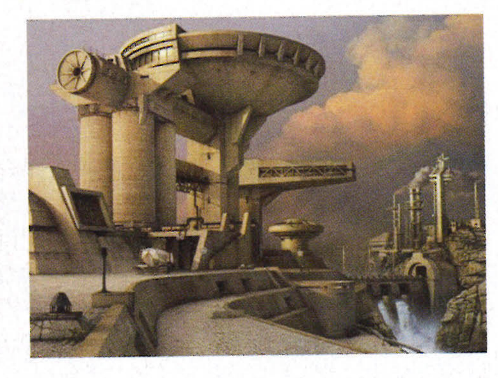
Combien de personnes travaillent sur ce projet ?

Actuellement, l'équipe MWLL se compose d'environ 40 membres dans des domaines d'activités très diversifiés. De jour en jour l'équipe s'agrandit, et de nouvelles personnes arrivent avec un tas d'idées et des compétences particulières. Nous sommes une équipe internationale très bien organisée. Nous avons des membres venant du Canada, États-Unis, Amérique du sud, Nouvelle Zélande, Allemagne, Australie, Grande-Bretagne et même de Malaisie.



Rouge, vert, bleu : moins il y a de couleurs, plus c'est hype.





Que penses-tu des anciens jeux MechWarrior ?

Personnellement, j'adore les vieux jeux basés sur l'univers MechWarrior ! Je voulais en profiter pour dire que nous ne souhaitons pas simplement recréer un jeu qui a déjà été fait. Ce que nous voulons faire est plus intéressant et plus motivant en amenant une nouvelle vision de MechWarrior. Pas recréer mais amener l'univers Battletech à un mélange qui n'a jamais été fait auparavant. Mais il est très difficile d'arriver à un gameplay équilibré avec les nombreux véhicules et l'importante différence entre un battlemech de 14 mètres de hauts pesant 100 tonnes et un humain de 1,80 mètre.

Pourquoi avoir attendu Crysis pour développer cette Total Conversion ?

Nous avons choisi le Cry Engine 2 pour tout un tas de raisons techniques mais surtout pour l'esprit visionnaire de Crytek. Le Cry Engine 2 propose les environnements extérieurs les plus fantastiques qui soient avec des éléments destructibles qui rendent hommage à l'univers de Battletech.
Et pour nos artistes, nous avons besoin d'un moteur qui ne soit pas dépassé d'ici un an. De plus, la plupart des membres de notre équipe travaillent dans l'industrie du jeu vidéo et honnêtement, vous ne voulez pas créer un mod avec un moteur sur lequel vous travaillez tous les jours.

Cyd et Tuttle





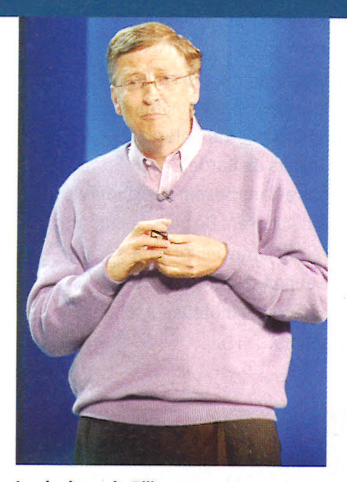
Consumer Electronics Show 2008

So long, Bill

Las Vegas, son célèbre « strip » rempli de casinos, sa vie nocturne hautement lumineuse, son incessante incitation au vice... Le monde des plaisirs multiples et de l'impulsivité. Et au milieu de tout ça, Bill Gates. Oui, je sais, ça fait un peu tache.

C_Wiz




Le charisme de Bill nous manquera...

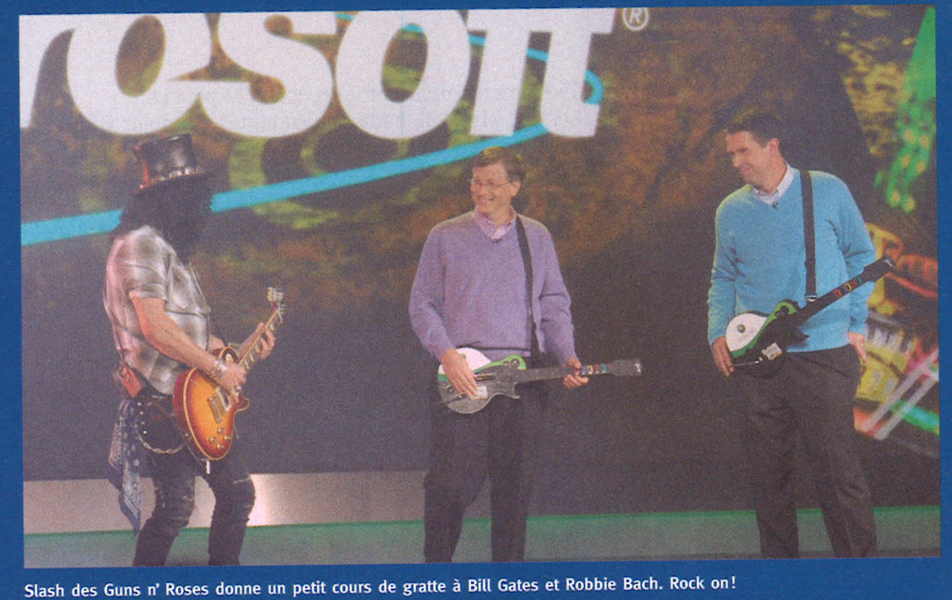
Rien de tel que la magie de Las Vegas pour vous faire oublier les fêtes de Noël. Ou prolonger dans un autre genre l'esprit de fête, ce n'est pas tous les aéroports qui vous accueillent avec des bandits manchots (les fameux jackpots appelés « slots »).
Du coup, quand le plus grand Salon d'électronique grand public (tous ces jouets que l'on n'a pas eus à Noël, en gros) de l'année s'installe à Las Vegas, on se dit que l'on va avoir droit à quelque chose de funky.
Et quoi de plus funky que de commencer avec la rock-star de l'informatique ! Plus qu'une idole, une icône, un visionnaire toujours en avance sur les autres. Un mythe, un Homme avec un grand H. Steve J... Bill Gates ! Non, mais, revenez ! Certes, le charisme de Bill est particulier et ses prédictions parfois légèrement à côté (« Le spam disparaîtra dans les 2 ans », osait-il affirmer en 2004, sans oublier son « Internet sera remplacé par de multiples réseaux privés » qui restera dans notre cœur pour toujours), mais ce n'est pas tous les jours que l'on peut voir ce... personnage ?

Sacré Tarantino

D'autant que cette allocution de Bill était sa dernière grande apparition publique avant qu'il ne raccroche son clavier jusqu'à l'été prochain, pour se consacrer à ses bonnes œuvres (et à sa place dans les livres d'histoire ?).
Un événement dans l'événement donc, qui expliquait vaguement les trois heures et demie de queue nécessaire pour avoir une chance de le voir.
Histoire d'apprécier au maximum, on s'est assis au cinquième rang, à côté de son plus grand fan français (eh, oui, Bill a des fans). On l'appellera Julien.
Dire que le cœur de Julien ne bat que pour Bill est un euphémisme. C'est son idole depuis sa plus tendre enfance. Un modèle et, bien qu'il démente, on est certain que son appartement est tapissé de posters. Et de boîtes de produits Microsoft, puisqu'il les achète tous, souvent en plusieurs exemplaires. Un fan comme on n'en fait plus...

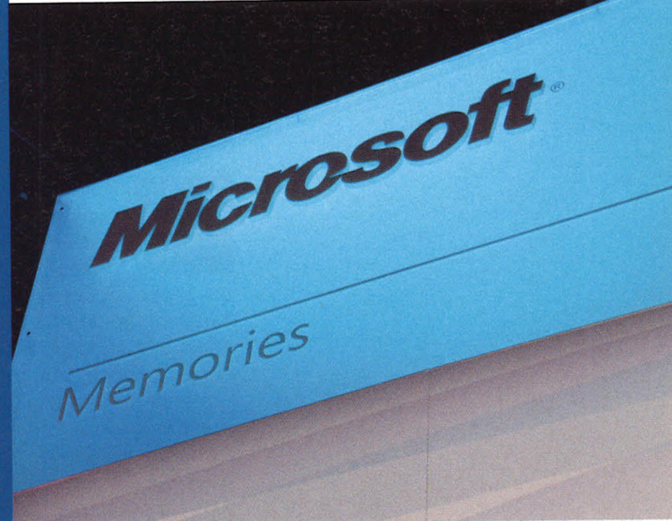


D'ailleurs, quand on veut l'ennuyer, il suffit de lui parler de Vista pour créer un combat épique entre sa conscience et son idolâtrie.
Heureusement pour Julien, Bill n'annoncera pas le service pack 1 de Vista, il ne parlera pas non plus de Windows 7. Pas de grandes visions non plus, tout juste des regrets sur ce qu'il a raté, comme ses prédictions multiples sur la disparition du clavier et de la souris (qui n'ont toujours pas été remplacés par la reconnaissance vocale ou d'autres interfaces tactiles). Il sortira tout de même à la fin de sa démonstration un téléphone portable équipé d'un logiciel de reconnaissance visuelle et contextuelle. Un peu comme un œil de Terminator, il est capable de reconnaître les monuments et les personnes et d'apporter des informations complémentaires. Un peu d'informations utiles, mais surtout beaucoup de publicité. Drôle de dernière démonstration...
On aura tout de même cru détecter chez Bill une petite nostalgie sur ce qu'il allait abandonner. Il aura d'ailleurs

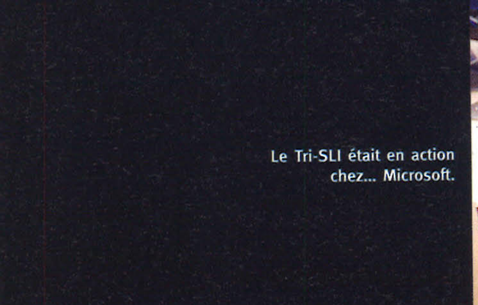


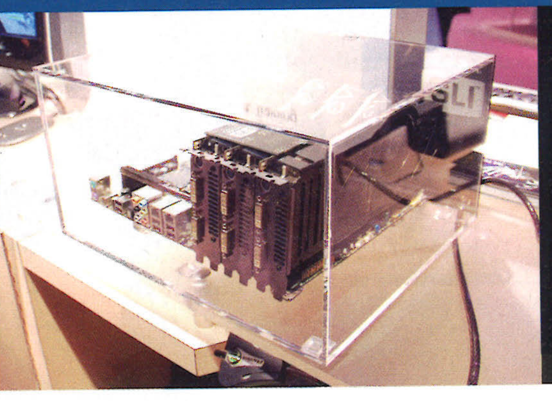
Slash des Guns n' Roses donne un petit cours de gratte à Bill Gates et Robbie Bach. Rock on!

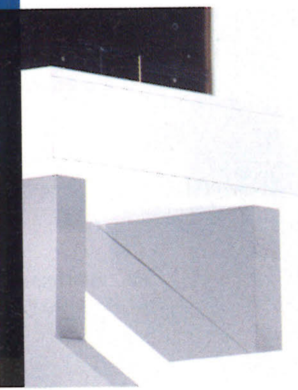
Memories, nouveau produit Microsoft? Même Julien n'en a aucune idée, c'est tout dire...



Hitachi préférait nous montrer l'arrière de ses nouveaux écrans ultra-plats...


Le Tri-SLI était en action chez... Microsoft.










La petite machine « Menlow » de Toshiba. Sexy et assez rapide.

souligné de manière plus ou moins subtile qu'il garderait un rôle sur les décisions importantes de Microsoft, et qu'à l'image de son ami rappeur Jay-Z (eh, oui, Bill a des amis rappeurs), il pouvait prendre sa retraite et revenir. Et Julien? Il prétendra avoir été en communion, son corps et son esprit ne faisaient plus qu'un avec son idole américaine. Il prétendra même l'avoir vu ému. L'amour est aveugle, que voulez-vous que je vous dise...

J'ai gagné!

Assez de Billouteries, l'autre grand événement de ce CES, c'est la fin de la guerre. Celle qui opposait Sony et Toshiba à propos des formats vidéo haute définition.
Et c'est le Blu-Ray qui a gagné. Ça y est et c'est définitif. On pourrait faire semblant qu'il reste une chance au HD-DVD, mais vu que l'on vous répète depuis le début chez Joystick que le Blu-Ray allait gagner, autant passer pour des prophètes. Une défaite pour Microsoft qui avait poussé le HD-DVD, participant même au « coup » Transformers. Julien dira que « Microsoft est magnanime, pour une fois que l'un de leurs formats marche à Sony ». Qu'il est taquin de se moquer des Betamax, Minidisc, SACD et UMD...
Pour ceux qui n'avaient pas suivi, Microsoft et Toshiba ont « acheté » l'exclusivité de films des studios Paramount (et donc Transformers) pour un délai d'un an. Mais le coup de grâce a été le retournement de veste de Warner qui supportait jusqu'ici les deux formats, il a décidé de se ranger du côté du Blu-Ray. Suivi par Liongate et HBO. Paramount est en sursis et il ne reste qu'Universal en gros studio « exclusif » au HD-DVD. Sans oublier Walmart (énorme chaîne de distribution américaine) qui a retiré les HD-DVD de ses rayons. Cette guerre est pliée. Suivante!

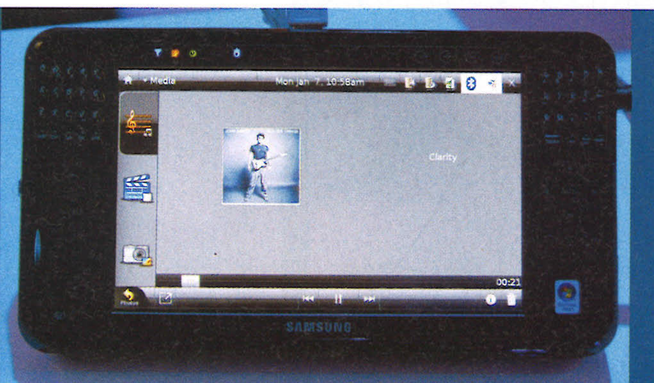
Écran de fumée

Depuis quelques années, un des rituels du CES est la compétition entre les constructeurs de téléviseurs. Les années précédentes, nous avons eu droit à la course classique du qui a la plus grande. Elle était en demi-teinte cette année, on trouvera des plasmas qui ne font « que » 150 pouces (soit 3,8 m de diagonale) et des LCD de 108 pouces (un pathétique 2,7 m!). La compétition s'est faite sur d'autres fronts.
À commencer par la très haute définition encore frémissante l'année dernière. Cette année tous les constructeurs avaient en démonstration un écran « Fufull-HD » avec des résolutions qui approchaient les 3840 par 2160. C'est beau, ultra bluffant sur des écrans de 108 pouces, mais ça n'arrivera pas sur le marché avant le successeur du Blu-Ray.
Autre nouveau champ de bataille, la finesse. Parce qu'apparemment, un écran plat se regarde aussi sur le côté. On a donc eu 3,8 cm chez Hitachi, 2,2 cm chez Toshiba et 1 cm chez Sony. Ce dernier trichait d'ailleurs un peu puisqu'il y avait une boîte additionnelle à l'arrière de l'écran (le tuner, qui est tout de même assez

indispensable pour une TV, vous ne trouvez pas?) qui n'était pas comptée. Hitachi est d'ailleurs le seul à annoncer ses écrans « plats » dans le commerce avant l'été, si tout va bien.

Vive la 3D

Parfois, on se demande si l'on n'aime pas nous réchauffer de vieux concepts. Genre la télévision en 3D. On en trouvait un peu partout, à commencer par Texas Instruments qui proposait des DLP (écrans à projection) 3D. Samsung et Zalman proposaient la même chose appliquée au jeu. Un driver spécial (de chez Nvidia) donne à l'écran une information supplémentaire de profondeur pour chaque pixel. Et l'on doit mettre des lunettes, plus ou moins confortables pour voir l'effet. La démo de NFS Pro Street chez Samsung ne marchait pas trop: il y avait bien un effet de profondeur, mais tout était mélangé. Zalman proposait une démonstration similaire sur un FPS, et un peu moins mélangée. Intéressant, mais pas autant que le match de beach-volley diffusé sur sa TV 3D. Filmé avec une caméra stéréoscopique (deux caméras espacées d'une poignée de centimètres, comme nos yeux), l'effet de profondeur était ici réellement bluffant.



L'interface « midinux » d'Ubuntu. Mignon, mais loin d'être fonctionnel.



Et mon écran 64 bits ?!

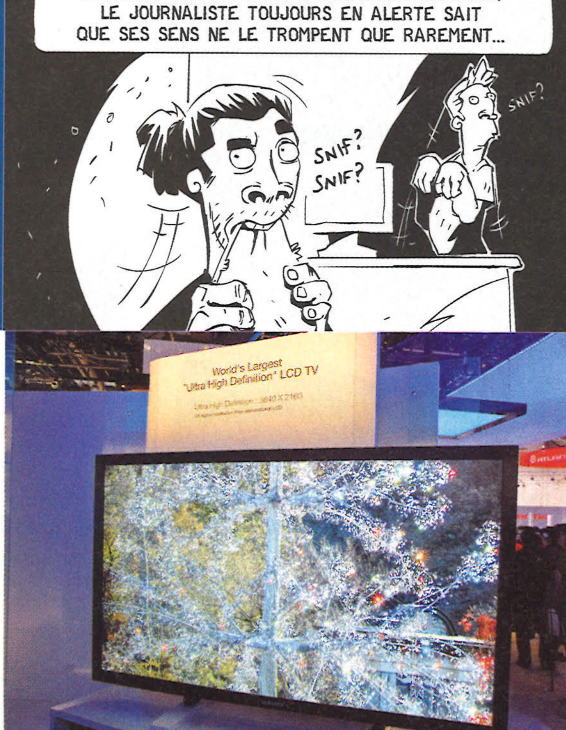
Oui, tiens, il est où mon écran 64 bits? Des mois que l'on nous tease sur son apparition au CES. L'idée étant de proposer des nuances de couleur plus fines, un large débat ayant lieu sur le côté nécessaire de la chose. Théoriquement, l'œil humain est déjà amplement servi avec les 8 bits par composante RGB (256 teintes de rouge, vert et bleu). Dans la pratique, nos yeux sont également capables de distinguer localement de très subtiles différences entre deux teintes très proches, au-delà des 256 variations par composante. On attendait une démo pour se faire une idée, on patientera jusqu'à l'année prochaine. Dommage. On trouvait par contre des choses inattendues en matière d'écran, par exemple l'écran panoramique de chez Alienware. Une idée simple, un écran très large et incurvé pour proposer un très bon champ de vision. Pour créer cet écran massif, Alienware a utilisé la technologie DLP, il s'agit donc d'un rétroprojecteur, ou plus exactement de quatre rétroprojecteurs. La surface de l'écran est composée de quatre panneaux légèrement incurvés. On notera que l'on voyait assez nettement la séparation entre les panneaux, un « bug » qui devrait disparaître d'ici à la commercialisation. Côté résolution, on a droit au 2880 par 900, ce qui donne un nombre de pixels (et donc une charge pour votre carte graphique) légèrement supérieur à un écran 24 pouces. Les 900 pixels de hauteur risquent de sembler faibles sous Windows, ils sont dus à la technologie DLP en elle-même. Les DLP sont également connus pour avoir une latence (un délai entre la création de l'image par la carte 3D et son affichage) légèrement plus élevée que les LCD. Il faudra attendre de voir l'écran à côté d'un autre pour savoir si ce sera le cas. Ce que l'on peut déjà vous dire, par contre, c'est qu'à première vue, les couleurs semblent légèrement délavées par rapport à ce que l'on est habitué à voir. Autre impact du côté « incurvé », la position de vos fesses (et de votre siège) doit être ultra précise pour ne pas gâcher l'effet. On va tout de même attendre de voir la version définitive (il ne s'agissait que d'un prototype) avant de se faire une idée. Et non, impossible de leur soutirer un prix.



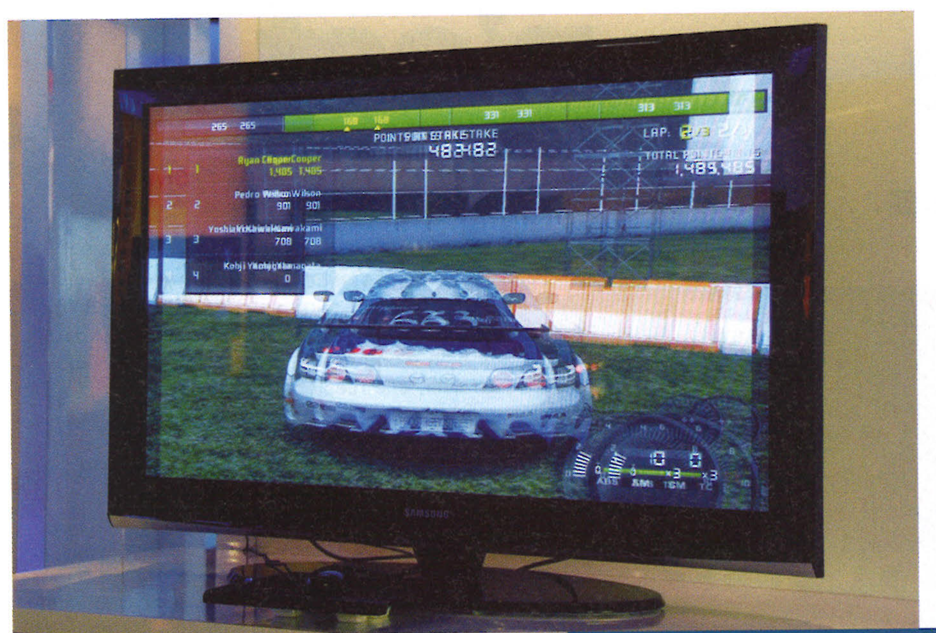
Les temps sont durs, mais on a tout de même trouvé un sourire chez AMD...

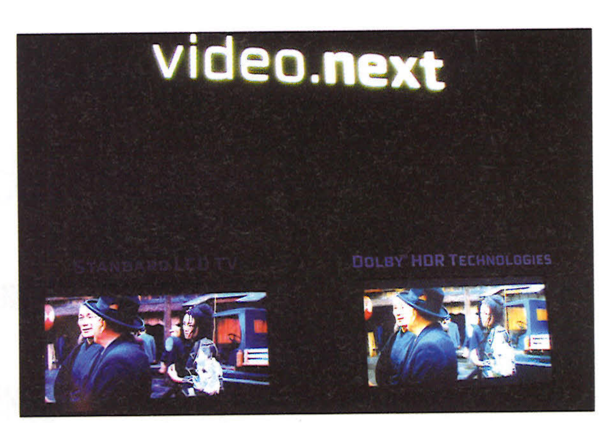
Un peu de tout...

Parmi les autres tendances du Salon, outre un tas de technologies pour nous faire des écrans toujours plus beaux (la palme revient à Dolby et son rétro éclairage par LED dynamique pour augmenter les contrastes), il y avait aussi des choses plus informatiques. Comme des tas de disques durs « SSD » dont nous vous parlons ailleurs dans ce magazine. On passera sur les compacts flashs de 48 Go et autres rétroprojecteurs pour téléphone portable (franchement...) pour parler de choses plus consistantes. On a vu par exemple la plate-forme « Menlow » d'Intel. Pour rappel, il s'agit d'un processeur « x86 » miniaturisé avec pour objectif de faire cette année des tablettes fonctionnelles (et, l'année prochaine, de servir de base à l'iPhone 3). Un petit prototype de chez Toshiba, un peu épais, mais très sexy dans sa façon de faire tourner quasi correctement Windows Vista et IE7. Pour le reste, nos amis du monde



Samsung parle de Ultra-HD, mais très franchement, on préfère l'appellation Fufull-HD...





L'écran « HDR » utilise un rétro éclairage de plusieurs milliers de LED dont l'écran fait varier l'intensité de manière indépendante, en fonction de l'image. On prédit un franc succès à la chose.

du PC ne nous ont pas chamboulés d'annonces fracassantes, c'était même un peu terne en matière de nouveautés, pour tout vous dire. C'est encore une fois les constructeurs de téléviseurs qui auront sauvé la mise, comme par exemple Philips qui proposait dans un recoin de son stand un énorme écran « multitouch » avec une démonstration de Google Earth bien amusante.

Avec ou sans les lunettes, la démonstration 3D de Need For Speed Pro Street était aussi convaincante...



Les lecteurs « combo » Blu-Ray et HD-DVD se sont fait attendre, maintenant ils sont juste inutiles...



L'écran incurvé d'Alienware faisant tourner Crysis...

Les fameuses fontaines du Bellagio jettent leur eau jusqu'à 80 mètres de hauteur.



Bizarrement, cet Autobot n'était pas ce qu'il y avait de plus intéressant chez Dolby.

Seul ampli intéressant du Salon, le R-972 de Sherwood. Admirez la richesse de la connectique...

N'en déplaise aux brevets d'Apple, tout le monde semble fixé sur le fait que les écrans tactiles à plusieurs points de pression sont l'avenir de l'informatique. D'ailleurs, même si le grand Bill n'aura rien dit, un bruit de couloir nous a confirmé que l'interface graphique de Windows 7 supporterait (et reposerait) sur ce type de technologie. L'industrie de l'informatique s'est trompée en fait, ce n'était pas sur la musique qu'il fallait poser des DRM, c'était sur les brevets...



Des cracheurs de feu chez Sony. Par modestie, on ne vous dira pas qui a terminé devant Fatal1ty au tournoi de poker organisé lors de cette soirée...

Le GeForce 9...

Vous vous souvenez peut-être des GeForce 4 MX? Cartes graphiques qui réutilisaient le nom des GeForce 4 (et leur bonne aura) alors qu'il ne s'agissait que de GeForce 2 MX renommées? C'est un peu une coutume dans l'informatique que de réinsérer des « vieux » produits dans une gamme qui ne serait pas complète sans. Ce qui est plus rare, c'est de lancer une nouvelle gamme avec uniquement de vieux produits. C'est pourtant ce que va faire Nvidia avec ses GeForce 9600 qui continuent à utiliser l'architecture GeForce 8. D'ailleurs, pour faire court, il s'agit d'une demie 8800 GT (64 unités de shaders) qui vient remplacer les 8600 qui n'ont jamais totalement brillé. Sortie prévue le 21 février.



...n'est pas neuf

Après les 9600 GT, Nvidia nous réserve une autre surprise, à savoir la 9800 GX2. Comme son nom ne l'indique pas, il s'agira bel et bien d'une « bi » 8800 GT utilisant deux PCB. En clair, une réédition du concept des 7950 GX2 qui ne nous avait pas laissé un souvenir exceptionnel. Entre les GeForce 9800 GX2 et les Radeon HD 3870X2, on en viendrait à se demander ce qui se passe chez les constructeurs de puces graphiques. Les 8800 GTX (et sa version overclockée, la 8800 Ultra) restent toujours ce qui se fait de plus rapide. Des cartes qui sont avec nous depuis une quinzaine de mois. Et dire que certains disaient qu'il y avait plus d'action dans les cartes graphiques que du côté des processeurs...

Édito

Du sable de Vegas à celui qui a servi à fabriquer les Phenom Black Edition et autres Radeon HD 3870X2, il n'y a qu'un pas (et un paquet d'heures d'avion). Cette année 2008 a commencé sur les chapeaux de roues. Et ça tombe bien, ça n'est vraiment pas prêt de s'arrêter...

C_Wiz



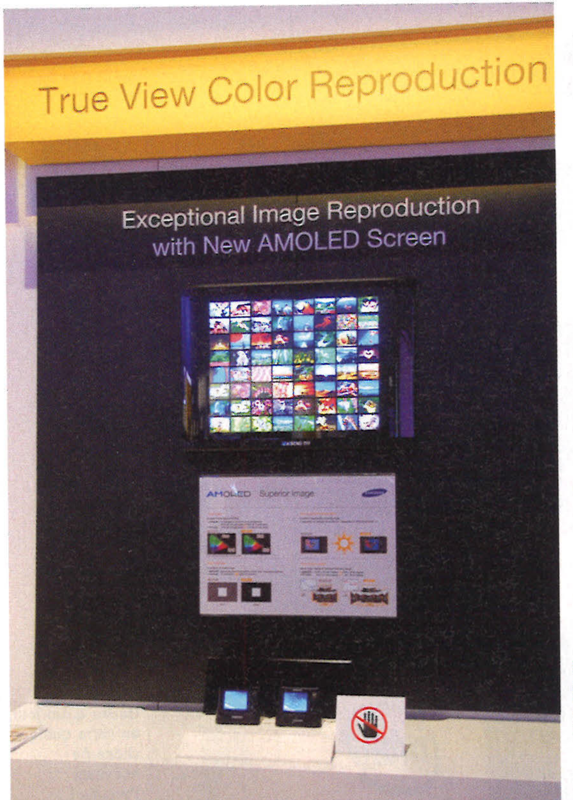
VIA, VIA, VIA

Peut-être qu'en répétant leur nom trois fois, ils vont se réveiller? Ces derniers temps, les nouvelles cartes mère utilisant des chipsets de chez VIA se font rares et les lancements se réduisent. Par exemple, VIA ne propose pas de chipset compatible « officiellement » avec les fréquences de bus de 1333 MHz des dernières générations de Core 2. Pour avoir le droit d'en produire, il faut disposer d'une licence auprès d'Intel. Pour ceux qui n'auraient pas suivi les 934 épisodes précédents, VIA et Intel avaient réussi à trouver un accord de partenariat pour régler leurs problèmes de brevets. Un accord qui ne couvre ni la FSB 1333, ni les futurs bus système QuickPath (CSI) qui seront utilisés à compter de la fin d'année sur les processeurs Nehalem. Il paraît que les négociations sont encore en cours, cependant, VIA aurait décidé de restructurer son activité chipsets pour l'intégrer à son activité processeurs. La fin d'une époque?



GDDR5

La GDDR4 n'a pas été un succès, autant le dire. Nvidia reste accroché à la GDDR3, tandis qu'ATI utilise la GDDR4 sur une toute petite partie de ses modèles. La GDDR5 est dans les rails depuis un bon paquet de temps, tout du moins dans les annonces. Lors du CES, Samsung a confirmé avoir livré ses premiers échantillons aux marques de cartes 3D et que des cartes les utilisant sont prévues pour la seconde moitié de l'année. On y croit ce coup-ci ?



Samsung proposait même de combiner écran OLED et backlight LED pour améliorer les écrans de ses appareils photos numériques.

Chéri, que tu es LED...

Une des tendances sympathiques de ce CES était les multiples avancées dans les technologies de rétro éclairage des écrans LCD. Pour ceux qui l'auraient oublié, on rappellera que le concept d'un LCD est d'avoir une série de cristaux qui, lorsqu'on les excite, ne laissent plus passer la lumière. Pour créer cette dite lumière, on utilise généralement des néons, une technologie simple et peu coûteuse, mais qui a le défaut de ne pas être parfaitement uniforme. D'où l'idée de remplacer ça par un paquet de LED. Petit problème, le coût: 3 fois plus cher que des néons. La bonne nouvelle c'est que devant la demande, les constructeurs de LED ont décidé de se bouger le popotin avec pour but d'augmenter suffisamment la production pour que le coût des rétro éclairages par LED soit divisé par deux d'ici à la fin de l'année.



Hybrid, il bride...



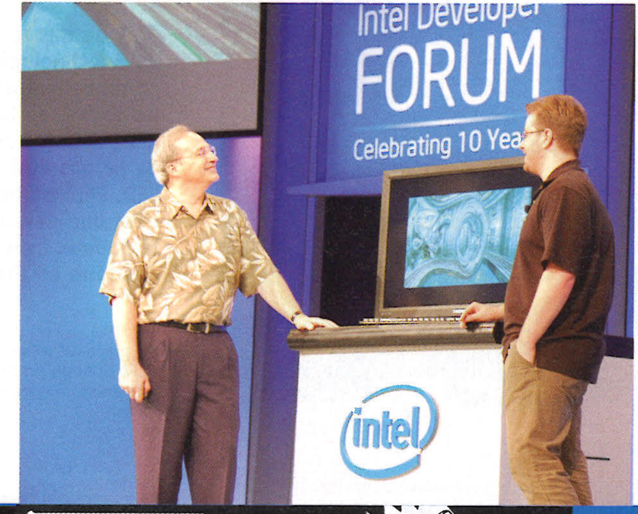
Les bonnes idées sont souvent copiées... et les mauvaises aussi. Nvidia et AMD ont annoncé en quasi simultanée leur concept « Hybrid ». La grande idée est de proposer de combiner la puissance d'une puce graphique intégrée sur une carte mère avec une autre carte graphique bas de gamme (8500 GT et 8400 GS chez Nvidia, HD 3400 et 2400 chez ATI) pour faire une machine un peu moins bas de gamme en cumulant les performances des deux « choses ». Les deux solutions se frottent à un tas de problèmes, comme le fait de devoir connecter son écran sur la carte mère pour la version Nvidia ce qui induit une latence et limite en prime la résolution (1600 par 1200). Chez ATI, on connecte le tout sur la carte graphique, mais l'on admet que cela n'a d'intérêt qu'avec des cartes graphiques très bas de gamme.
Le choix de Nvidia de passer par la carte mère pour l'affichage est en fait lié à une autre fonctionnalité: être capable d'éteindre la carte graphique lorsqu'elle ne sert pas, et donc sauver des ours polaires.
On utilisera le conditionnel puisqu'actuellement les cartes graphiques le permettant ne sont pas disponibles. Un jour... ou pas.

Le retour du clavier OLED

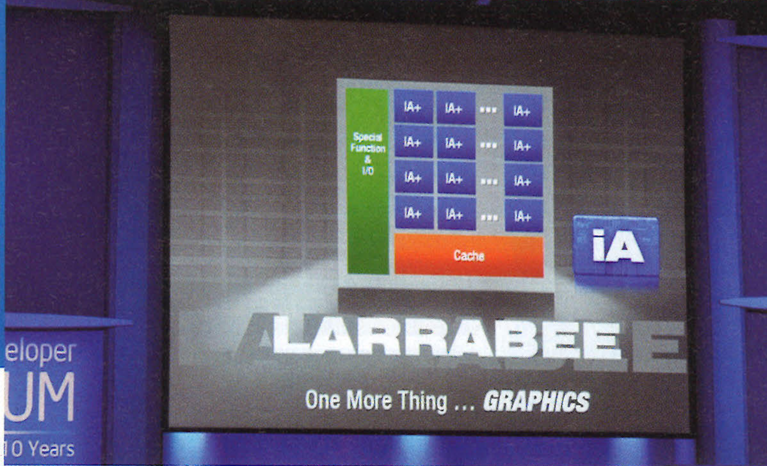
Un clavier dont les touches changent selon l'application, c'était le concept du clavier OLED des petits gars d'Art Lebedev. Après un tas de retards et un prix qui dépassera celui d'un PC complet, on a réussi à voir un prototype au CES. Le concept a légèrement évolué puisque les écrans sont désormais fixes, une touche translucide est posée par-dessus et s'enfonce. Il y a tout de même une bonne nouvelle, une startup américaine baptisée United Keys s'est alliée avec les Taïwanais de Foxconn. Un nom qui n'est pas forcément très connu, mais qui construit dans ses usines entre autres les consoles next gen (toutes), mais aussi les iPod et iPhone. United Keys souhaite proposer rapidement ses propres claviers OLED. Dans un premier temps, seules les touches de fonctions seront équipées d'écrans. Les premiers prototypes sont attendus avant la fin du trimestre, Patientons...

Le calme avant la tempête ?

Cela ne vous aura pas échappé, depuis les GeForce 8800 GTX, il ne s'est rien passé sur le haut de gamme des cartes graphiques. C'est d'ailleurs marqué par trois fois dans ce magazine (je vous laisse chercher), ça doit donc forcément être vrai ! Toujours est-il qu'entre les lignes se prépare la future bataille de l'été. Vous pensez probablement qu'on en fait un peu trop sur le sujet du retour d'Intel dans le marché des cartes 3D haut de gamme. On ne sait d'ailleurs toujours pas grand-chose de Larrabee, si ce n'est que la carte est prévue pour l'année prochaine et qu'elle tentera d'éradiquer la 3D actuelle pour la remplacer par du raytracing (tout en gardant une compatibilité avec les vieux jeux, si l'on en croit que ce Pat Gelsinger nous avait raconté lors du dernier IDF). Ce que l'on sait en tout cas, c'est que l'on n'est pas les seuls à regarder sérieusement ce qui se prépare sur le plan de Larrabee. Si l'on regarde l'histoire des cartes 3D, il est assez difficile de trouver une époque dans les années récentes où une carte est restée 15 mois en tête en proposant les plus hautes performances. Fin 2007, alors que l'on s'attendait à un renouvellement des hauts de gamme, on aura vu l'arrivée de déclinaisons abordables qui apportent quasiment le niveau de performances des cartes haut de gamme. Il s'agit des GeForce 8800 GT et GTS 512 chez Nvidia et des Radeon HD3870 chez ATI. D'excellentes cartes, là n'est pas la question.



Toujours la même démonstration de la version raytracée de Quake 4. Un jour, on verra quelque chose de nouveau. J'y crois !



Pas une nouvelle information chez Intel depuis ce « One more thing ».



Des sphères dans Quake 3. John Carmack, couvre tes yeux !

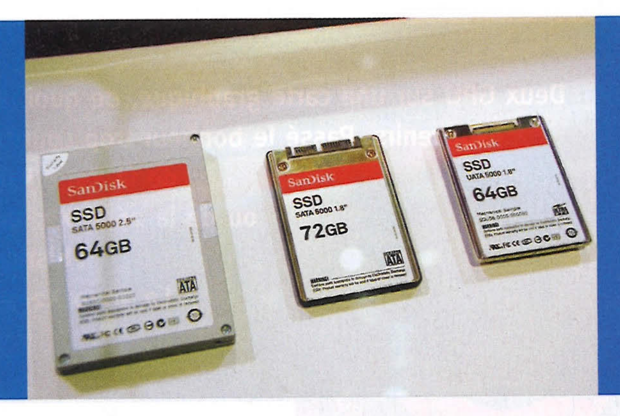
En ce début d'année, on ne parle plus de nouveaux GPU haut de gamme. Vous le verrez dans le test de la Radeon HD 3870X2, la recette consiste à utiliser deux GPU « milieu de gamme » pour faire un haut de gamme. En jouant le révisionnisme chez ATI, qui indique qu'aucun GPU haut de gamme n'était prévu (ce qui est, on vous l'assure, totalement faux) à la place des 3870X2. Et ne vous étonnez pas de voir d'ici deux mois la même recette appliquée chez Nvidia, deux puces milieu de gamme (le G92 des 8800 GT et ses « seulement » 256 bits de bande passante mémoire) jointe pour faire une carte très haut de gamme. Pourquoi n'avons-nous plus de GPU haut de gamme donc ? Parce que, pour des raisons diverses, ATI et Nvidia ont changé leurs plans. Chez ATI, le R680 était problématique, et le R700 initial a également été supprimé pour passer directement à ce qui aurait dû être l'architecture suivante. Une approche « multicœurs », une carte d'entrée de gamme disposera d'un ou deux cœurs tandis qu'une version haut de gamme en utilisera quatre par exemple. Une sorte d'intégration à l'extrême du concept du multi-GPU. Et chez Nvidia ? On cherche encore le G90, probablement mis de côté pour passer plus vite à la suite. La dernière rumeur en date ? Nvidia se prépare à intégrer très prochainement une « surcouche » de raytracing sur les rendus classiques pour rendre encore plus réalistes les calculs des ombres. Et couper l'herbe sous le pied d'Intel. Attendez-vous donc à des débats interminables cet été sur le bien fondé d'une solution « mixte » (rasterisation + raytracing) et d'une solution « pure » (raytracing uniquement).

C'est quoi UN SSD?



Le Macbook Air (également appelé la cuvette à la rédac) est vendu en option avec un SSD de 64 Go. 900 euros, l'option...

Une collection de SSD en 2.5 pouces et 1.8 pouce chez Sandisk, une marque qui croit au SSD depuis un paquet de temps.



« Eh José, t'as pas l'impression qu'on produit trop de clefs USB, là? Si, un peu, faudrait trouver une idée géniale pour en vendre encore plus. Eh! Si on collait un paquet de clefs ensemble et qu'on vende ça comme un disque dur? On va dominer le monde José, on va dominer le monde! »

C_Wiz

Il n'y a pas de secret: les grandes idées en informatique sont soit trouvées autour de la machine à café, soit autour d'une boisson à consommer avec modération. Il est probable que José et son ami inconnu aient d'ailleurs un peu abusé pour nous pondre ce concept. Techniquement, un SSD est un assemblage de puces mémoire flash, les mêmes que l'on trouve dans les clefs USB et dans les cartes mémoire. On en colle un tas dans une petite boîte, on met une prise Serial ATA au bout, et hop, un disque dur!

Dé-contras-té!

La recette est simple, et d'ailleurs sur le papier c'est diablement alléchant. Car les disques durs sont les mal aimés de l'informatique, on vous le dit suffisamment souvent. Ils sont lents, gros, font du bruit et ont une fâcheuse tendance à mourir sans prévenir, avec vos précieux fichiers dessus. Du coup, on est un peu prêt à prendre n'importe quoi en remplacement. Sur le papier, la mémoire utilisée sur les SSD (de la mémoire NAND non-volatile) a un paquet d'avantages.
À commencer par des temps d'accès quasi instantanés, pas besoin de déplacer des têtes de lecture. Par contre, le débit en lecture reste assez décevant, à l'image de ce qui se fait sur les meilleures clefs USB bien souvent. En clair, on accède vite à un tas de petits fichiers, mais la lecture de gros fichiers est plus rapide sur un disque classique.
Un autre avantage des SSD tient à la taille. Un tas de puces mémoire prend toujours moins de place qu'une série de plateaux. Et cela fait surtout beaucoup moins de bruit, vu que c'est complètement silencieux. Sans pièces mécaniques qui bougent, le SSD n'est pas sensible au syndrome du « secouez-moi », ce qui en fait une application idéale pour les portables. Un monde parfait?

Écris-moi un bouton

Il y a tout de même deux choses qui nous donnent des boutons dans les SSD. La première est la question des écritures. La mémoire NAND a un gros défaut, les écritures doivent se faire systématiquement par paquets. On doit effacer un bloc et tout réécrire, ce qui prend du temps. Du coup, les écritures sont généralement de 20 à 50 % plus lentes que les lectures. Autre truc: la durée de vie. Si vous êtes comme moi, vous cassez probablement une clef USB tous les deux mois. Certes les puces incluses dans les SSD sont censées être plus fiables, mais on aura toujours un doute sur le long terme, surtout si l'on l'utilise en tant que disque système. Dernier point, le prix. Comptez 20 fois plus cher qu'un disque classique à capacité égale. Si ça ne vous donne pas des boutons...



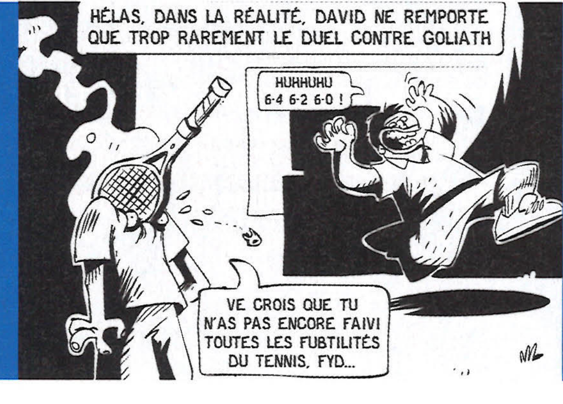
Une machine de secouage professionnelle chez Crucial pour nous montrer que les SSD supportent tout...

Radeon HD 3870 X2

CARTE À PUCES

Deux GPU sur une carte graphique, de quoi nous rappeler de mauvais souvenirs. Passé le bonheur trop court des 3Dfx, on se souvient de la Rage Fury Maxx, de la 7950 GX2 ou de la 2600 X2. Des cartes qui ont marqué l'histoire dans le mauvais sens. La 3870 X2 s'ajoutera-t-elle à la liste?

C_WIZ

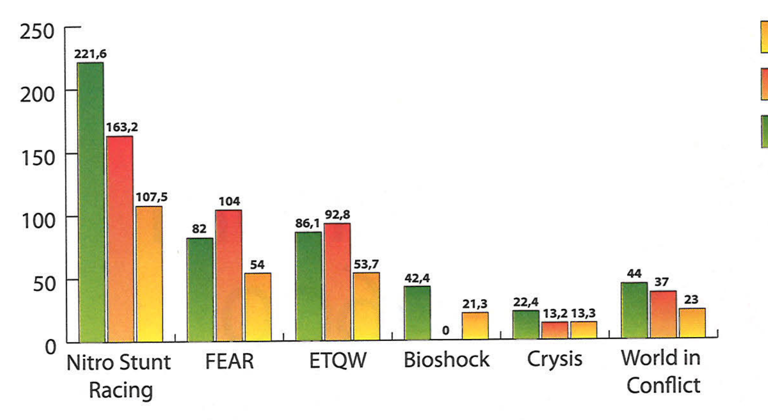



Deux connecteurs 6 broches sont nécessaires, la carte consomme environ 200 Watts.

Comme je vous le disais dans les news, AMD et Nvidia se lancent dans des cartes « bi-GPU », basées toutes les deux sur des puces milieu de gamme. Les raisons des deux acteurs sont cependant différentes. Pour AMD, il faut regarder le contexte: les finances du constructeur sont plus rouges qu'un logo ATI. Ce qui impose des choix cornéliens, un peu comme lorsqu'on se demande à la fin du mois s'il vaut mieux investir de l'argent dans un iPhone ou dans de la nourriture. L'iPhone vous rend beau auprès de la gente opposée, mais manger est, paraît-il, une question de survie. Pour AMD, le Radeon HD 3870 X2 n'est pas un iPhone.

Priorités... Déjà, un iPhone ne pèse pas un kilo. Il n'a pas un ventilateur de huit centimètres, ni deux radiateurs, un en cuivre et un en aluminium. Il n'a pas non plus deux puces graphiques RV670 et encore moins de switch PCI Express de type 1.1. Mais ne vous méprenez pas sur notre propos, quand on vous dit que la Radeon HD 3870 X2 est de la nourriture pour ATI, on ne suggère pas qu'elle soit comestible.
Développer un GPU haut de gamme est un luxe que, pour les prochains mois en tout cas, AMD n'est plus capable de se payer. Du coup, le constructeur a, par instinct de survie, décidé de miser sur des puces de milieu de gamme, comme le RV670 aujourd'hui, ou le RV770 dans quelques mois. Ces puces sont destinées en priorité aux cartes milieu de gamme, un segment sur lequel les constructeurs font des marges correctes, tout en gardant une belle image de marque puisque ces modèles sont les plus recherchés par les joueurs astucieux. Ou radins.
Reste qu'il faut tout de même proposer une solution pour les joueurs riches qui rêvent de vous donner leur argent, et c'est là que l'idée du bi-GPU intervient. En accolant deux GPU sur une même carte, on peut en théorie proposer un produit deux fois plus performant. Sauf que forcément, on se repose sur la technologie Crossfire, et qu'en pratique, celle-ci ne double pas vraiment les performances.

Croix de bois, croix de fer... On ne va pas se mentir, la simple idée d'une carte intégrant deux GPU en Crossfire nous a fait faire quelques cauchemars. Et l'on partait avec des attentes tellement basses que l'on ne s'attendait finalement pas à grand-chose. Et à part un faux départ (une carte mal emballée), on doit vous l'avouer en toute sincérité... ça n'est pas si mal que ça, en tout cas sur le plan des performances. 70 % de gain en moyenne par rapport à une « simple » Radeon HD 3870, ça n'est pas si mal. Dans certains cas (généralement en très haute résolution dans des jeux qui n'abusent pas inutilement des textures. Hein Monsieur Crysis...), on frôle même les 100 % de gain. Bien sûr, ATI triche un tout petit peu puisque la fréquence des GPU de la X2 est plus élevée (825 MHz) que celle de la HD 3870 (775 MHz). Mais c'est surtout pour compenser par le fait que la carte dispose d'une bande passante mémoire plus faible. Là où la 3870 utilise de la GDDR4, la X2 emploie de la GDDR3.

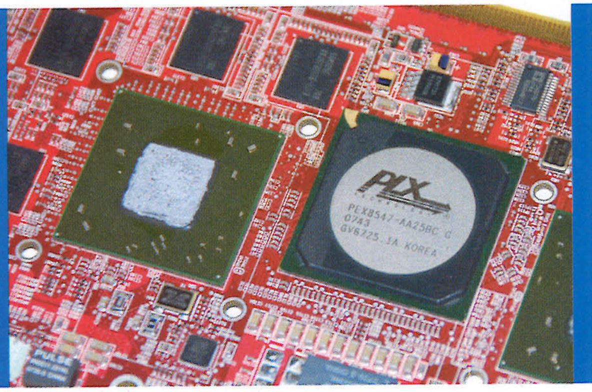


Performances sous les jeux en 1920 par 1200, anti-aliasing 4x, filtrage anisotrope 8x



Le kilo est justifié par le double radiateur, en cuivre et en aluminium.

Côté taille, la 3870X2 fait jeu égal avec une 8800 Ultra.

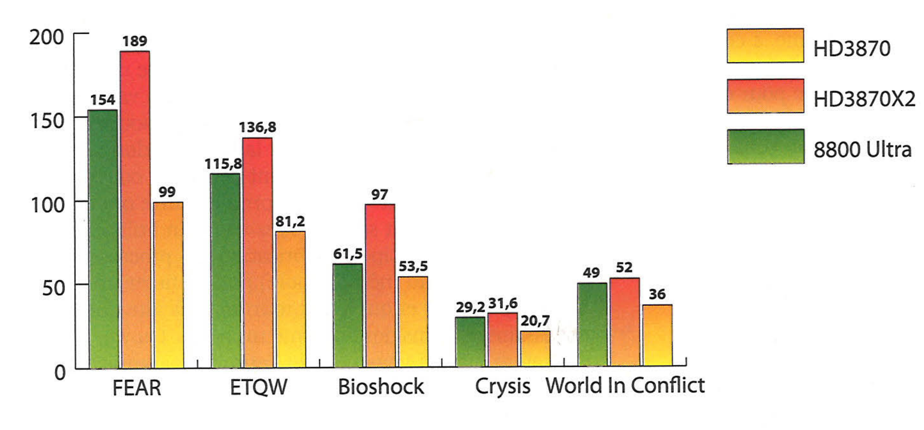


Le switch PCI Express qui relie les deux puces est de type 1.1. Dans la pratique, ça ne change rien, un Crossfire de 3870 ayant virtuellement les mêmes performances sur une carte mère PCI Express 2.0.

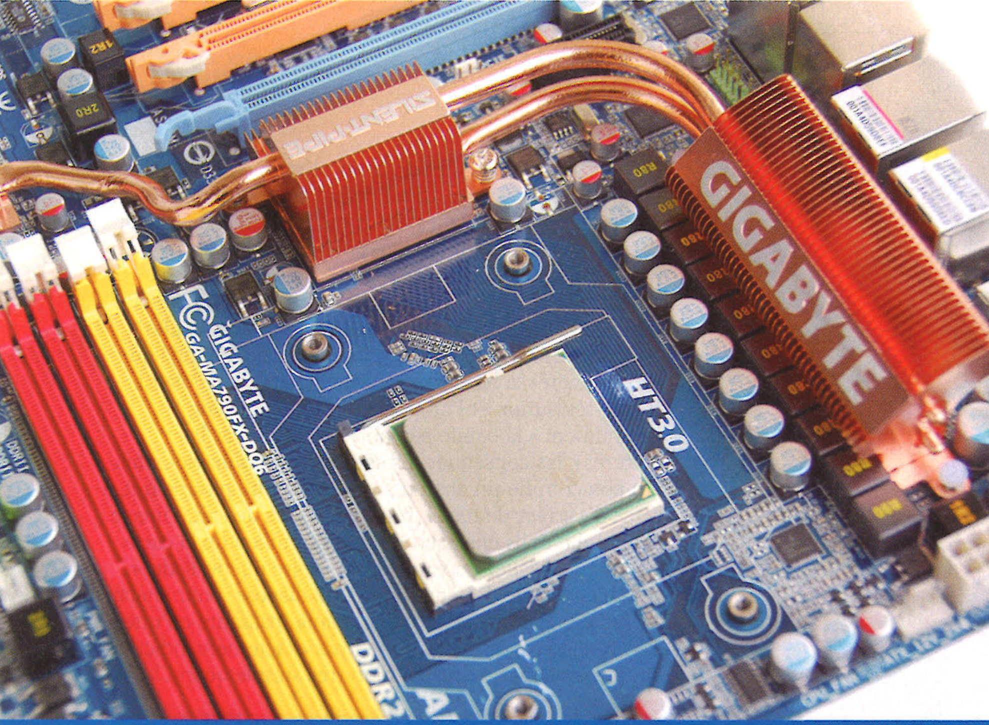
Du coup, on passe de 73,4 Go par seconde de bande passante mémoire à 57,6 Go par GPU sur la X2. La bande passante de chaque GPU s'additionnant, mais pas forcément de manière suffisante. On va reparler du jeu qui fâche toutes les cartes graphiques actuellement : Crysis.

La 3D en 3 paragraphes Un jeu est un compromis entre deux choses : d'un côté la puissance de calculs des pixels. Les effets graphiques, tout ça est cadencé en grande partie par la fréquence de fonctionnement du GPU. De l'autre côté, il y a la quantité de textures. Des textures plus grosses et plus nombreuses permettent de créer plus de réalisme. Et là, on est limité par la bande passante mémoire. La limite n'a cependant pas les mêmes effets des deux côtés. En simplifiant très grossièrement : pour une fréquence de GPU donnée, vous pourrez traiter un nombre de pixels donnés. En gros, la puissance du GPU limitera le nombre d'images que l'on pourra calculer. Par contre, si l'on se retrouve avec plus de textures que ne peut gérer la bande passante (en gardant à l'esprit que la résolution et l'utilisation de l'anti-aliasing « diminuent » la bande passante utilisable par les textures), les conséquences sont souvent plus violentes. Un peu comme un chaton au milieu d'une piscine qui, à force d'essayer de nager, finit par couler. Je sais, l'image est cruelle mais elle est à l'image du milieu de la carte graphique. N'allez cependant pas croire que le Radeon HD 3870 X2 tue des chatons. La X2 dispose, pour chacun de ses processeurs de la même bande passante qu'une 8800 GT de Nvidia, ce qui n'est pas exactement ridicule. En prime, il existe une solution très simple quand la bande passante pose problème : on réduit la quantité de textures. Je sais, ça paraît sale mais je vais vous confier un petit secret : tout le monde le fait !

Pour qui, pourquoi ? 70 % de performances en plus qu'une Radeon 3870, jusqu'à 30 % devant une 8800 Ultra, la X2 a de sérieux arguments pour elle. Elle a aussi quelques inconvénients. Il faut parler du bruit : le ventilateur en mode idle n'est pas très gênant même s'il se classe assez haut dans la liste des cartes ennuyeuses, mais lorsque les GPU s'activent, la vitesse de rotation augmente et on entend franchement la carte. C'est à nos oreilles moins pire qu'un Crossfire de 3870, mais l'on n'en est pas très loin. Il existe des modèles plus silencieux, sur le papier en tout cas, par exemple chez Asus qui a revu le système de refroidissement.
Autre souci, la question des drivers. Les choses se sont améliorées du côté de Crossfire, avec la gestion du multi écran par exemple, une première sur une solution multi-GPU. Mais il y a toujours le problème à terme de la course entre les jeux et les drivers. À 400 euros, le rapport performances/prix de la HD 3870 X2 est excellent, mais il faut prendre en considération tout le reste avant de craquer. Si vous avez l'esprit d'un MacGyver et que pour vous la patience est une vertu, la 3870 X2 est envisageable. Par contre, ne venez pas dire après coup que l'on ne vous avait pas prévenu...



Performances sous les jeux en 1920 par 1200, sans anti-aliasing, filtrage anisotrope 8x



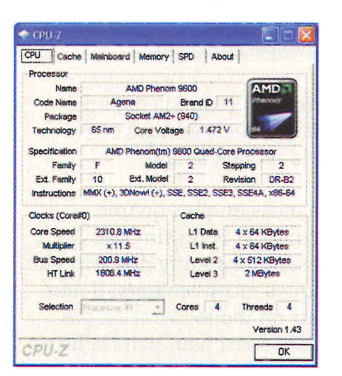
La carte mère MA790FX-DQ6 de Gigabyte est restée parfaitement stable avec le BIOS F3.

Phenom 9600 Black Edition

Noir, c'est noir

On dit que les plus belles passions démarrent par un petit jeu de « je t'aime, moi non plus ». Entre le Phenom et moi, ça a surtout été une histoire de non plus. L'arrivée de la version Black Edition du Phenom va-t-elle pouvoir nous réconcilier ? N'y a-t-il plus d'espoir ?

C_Wiz

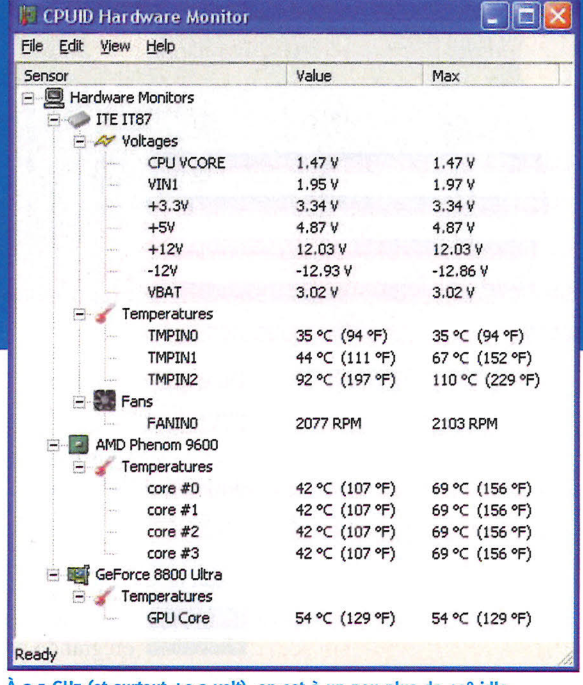


Le 9600 Black Edition est toujours en stepping « B2 », il faudra attendre le B3 au second trimestre pour voir disparaître le bug des TLB.

Tu verras, tu pourras atteindre les 3 GHz ! Par charité, je ne donnerai pas le nom de l'employé d'AMD qui a prononcé cette phrase. Il parlait du Phenom 9600 Black Edition, ou BE pour les intimes (et les Belges). Pour ceux qui ne suivent pas trop l'actualité marketing, le BE est un 9600 tout à fait classique sur lequel il est possible de changer vers le haut le coefficient multiplicateur. Un argument, donc, pour les amateurs d'overclocking. Ce n'est pas nouveau pour AMD qui appelait ces processeurs des « FX » auparavant, Intel parlant d'Extreme. Partant de 2.3 GHz, on a atteint 2.5 GHz de manière stable en augmentant la tension de 0.2 volt. À 2.6, il a fallu pousser le voltage de 0.35 volt pour que le processeur démarre Windows. Problème, à ce voltage, le processeur s'est transformé en supernova en charge, atteignant les 110° avant que l'on éteigne pour éviter un drame. Une odeur sympathique s'en dégageait, et la carte mère a fini sur le balcon. Voilà, voilà...

L'amour vache

Je pourrais faire semblant d'être surpris, mais ça n'aurait pas d'intérêt. Le fait de retirer le coefficient multiplicateur est un joli cadeau aux overclockeurs extrêmes, mais en soi, il ne fait pas de miracles. Un petit rappel : la fréquence d'un processeur est réglée par deux paramètres. D'un côté, une fréquence de bus et, de l'autre, un coefficient multiplicateur. Par défaut, un Phenom 9600 dispose d'une fréquence de bus de 200 MHz et d'un coefficient de 11.5. Multipliez le tout et vous tombez sur la fréquence, 2.3 GHz. Pour overclocker,



À 2.5 GHz (et surtout +0.2 volt), on est à un peu plus de 40° idle, et 69 en charge.

vous avez donc deux possibilités. La première est d'augmenter la fréquence du bus système. De ce côté, c'est souvent la carte mère (et le chipset) qui va définir jusqu'où il est possible de monter. C'est très souvent la seule solution disponible pour la majorité des overclockers, car Intel et AMD ont décidé de couper le coefficient multiplicateur. L'un comme l'autre ont été confrontés à un petit souci. Voyez-vous, un utilisateur qui emploie le principe de fabrication des processeurs (ils sortent tous du même moule) pour acheter un modèle peu cher et qui le fait tourner plus vite que nécessaire est considéré comme un héros. Ou un utilisateur auquel vous pourrez retirer sa garantie, c'est au choix. Par contre, quand c'est un revendeur qui se sert de ce principe pour faire du profit, c'est très, très mal. C'était même devenu une industrie pendant un temps, la vente de processeurs maquillés étant une



Les Athlon X2 restent pour l'instant les processeurs les plus rapides d'AMD en terme de fréquence, 3.2 GHz pour le 6400+

activité très lucrative sur le marché gris (un marché constitué de processeurs « sortis » du chemin de distribution classique). Du coup, les constructeurs ont décidé d'empêcher que l'on change, vers le haut, les coefficients multiplicateurs. Sauf sur les modèles les plus chers, qui ne peuvent pas être maquillés en autre chose. Du coup, les constructeurs de cartes mère ont dû faire des efforts pour relever le niveau de leurs bébés. Il n'est pas rare par exemple d'être capable d'atteindre 650 MHz de FSB sur une carte mère pour Core 2 Duo (au lieu de 333 MHz). En clair, le coefficient multiplicateur est un outil sympathique, mais en rien un tour de magie.

It's the silicium, silly!

La capacité d'overclocking d'un processeur est liée à une seule chose : la qualité du procédé de fabrication utilisé. Et le 65 nanomètres employé par AMD est tout sauf une merveille. Avec les Athlon X2, le constructeur n'a jamais réussi à dépasser les 2.6 GHz. Tous les processeurs plus rapides étant toujours conçus selon le procédé de fabrication précédent, en 90 nm. Au début, on nous a dit que c'était pour des raisons de rentabilité, et qu'il fallait maximiser la production des puces moins rapides qui se vendent en gros volume. Cela n'a tenu qu'un temps puisqu'un peu plus d'un an après le lancement de ce procédé, les choses n'ont pas changé. Les roadmaps d'AMD en font état : les fréquences du Phenom dans cette finesse de gravure ne sont pas censées dépasser les 2.6 GHz non plus. Ce procédé de fabrication est une déception qui a coûté cher à AMD ces dernières années. Et on attend beaucoup du 45 nm, annoncé pour la seconde moitié de l'année. Cela ne peut pas être pire. Du coup, ce n'était pas très malin de nous lancer à Las Vegas que l'on pourrait atteindre les 3 GHz, alors que les chances étaient encore plus minces que de gagner un jackpot dans un casino. Notre processeur est dans la norme, puisque la majorité des overclockers ayant déjà craqué pour cette puce atteignent les 2.6 GHz, pas plus. Pas de surprise, pas de miracle. En tout cas, pas de ce côté.

Toujours pas d'amour

Car il y a tout de même un petit rayon de soleil dans notre deuxième rendez-vous en tête-à-tête avec le Phenom. Nous avons pu, pour la première fois, faire marcher les Phenom avec la carte mère de Gigabyte, la MA790FX-DQ6. Nous n'avions pas réussi à obtenir quelque chose de stable avec cette carte, deux processeurs et quatre kits de Ram. Les nouveaux BIOS ont fait des miracles puisque, que ce soit la version « black » ou l'originale, la plate-forme Phenom était vraiment stable à la fréquence d'origine. De ce côté, c'est une réussite et il faut parfois se contenter de petites victoires. Vendu au même prix que le Phenom normal, le 9600 Black Edition vous offre un coefficient multiplicateur débloqué, ce qui n'est pas très utile, mais il ne faut pas dire non à un cadeau. La stabilité est en prime arrivée sur les plates-formes 790FX, ce qui nous met un peu de baume au cœur. Reste que les performances ne sont toujours pas là, d'ailleurs elles sont même plus faibles que lors de notre premier test (d'un petit 15 %, trois fois rien) à cause de la correction du bug des TLB dont nous vous avons suffisamment parlé. Du coup, vous ne nous en voudrez pas de ne pas en rajouter en comparant un Phenom à 2.5 GHz avec un Core 2 Duo E8500 à 4.2 GHz, deux processeurs vendus au même prix. On aime la viande chez Joystick, mais on n'est pas une boucherie.

La version Black Edition se distingue par son Z sur la première ligne de son numéro de série.



top HARD

Ils sont là ! Les Core 2 Duo E8400 que l'on vous présentait le mois dernier sont arrivés. La disponibilité est tendue mais en cherchant un peu, on les trouve. Pour vous dire, j'en ai trouvé une douzaine à quelques kilomètres de la grande ville du Havre...

C_WIZ

Le moniteur

Deux excellents modèles de 22 pouces feront le bonheur des joueurs pointilleux qui regrettent leurs lourds tubes. Chez Viewsonic il s'agit du 2255W qui a de bons atouts pour lui et le don de la polyvalence. Chez Samsung on choisira le 2232BW qui est taillé quasi exclusivement pour le jeu. Le modèle de Viewsonic est plus cher, mais il a des petits détails qui changent la vie comme la possibilité d'être réglé en hauteur. Ça paraît hallucinant en 2008, je sais, mais ce n'est pas le cas du Samsung...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10e), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255W (5 ms 16/10e), environ 360 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 300 euros TTC.

Le processeur

Pas de Phenom « corrects » avant le second trimestre, de quoi nous attrister. En attendant on se reportera sur les Core 2 Duo E8400 qui sont la bonne affaire du moment. Ceux qui cherchent un quad core devront attendre encore un peu, Intel ayant aussi retardé les siens... Un complot, je vous le dis !

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 80 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 110 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 145 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 250 euros TTC environ.

Le refroidissement

Même si les modèles de Noctua comme le NH-U12F ont un très bon rapport qualité prix, on préfère vous conseiller un couple Thermalright Ultra 120 Extreme combiné à un ventilateur 12 cm de qualité. De plus, le Noctua ne passe pas sur la P5E. Pensez bien à vérifier les compatibilités de vos radiateurs avec votre carte mère si jamais vous déviez (sacrilège !) des modèles proposés dans ce top.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92 mm), environ 18 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Extreme (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120 mm), environ 23 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

L'alimentation

Est-ce par honte que les mauvais blocs d'alimentation se suicident lorsque vous les branchez sur votre PC tout neuf ? Ou décident-ils de partir dans la première demi-heure d'utilisation par sens du sacrifice, pour ne pas emmener avec eux le reste de votre machine ? On ne le saura probablement jamais, mais pour éviter que vous vous posiez ces questions sur l'existentialisme des blocs d'alimentation, fuyez les modèles offerts en cadeau avec les boîtiers.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

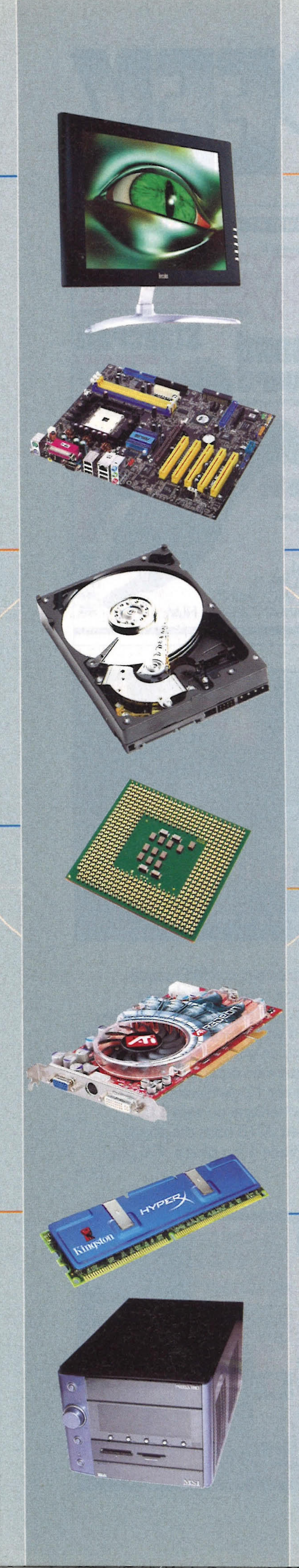
Où sont les hauts de gamme ? Avec leurs pixels pleins de charme ! Oui, dites-moi, où sont les hauts de gamme ! Parce qu'autant être clairs avec nos amis d'ATI et de Nvidia, les solutions multi-GPU ne remplaceront pas de vrais GPU haut de gamme. On vous renvoie d'ailleurs au test de la Radeon HD 3870X2 pour étayer notre propos. En attendant qu'il se passe quelque chose. Car on s'ennuie ferme.

Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 270 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 350 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Vous ne le voyez pas, mais je suis en train de danser en écrivant ces mots. Parce que le Blu-Ray a gagné, et qu'on vous le disait depuis le début. On en profite pour dire à Toshiba que l'on est désolé, et que l'on est prêt à leur acheter des TV LCD en nombre s'ils se décident à jeter l'éponge maintenant. Il est temps d'arrêter de faire semblant, le HD-DVD est mort.

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.



La carte mère

Là, tout de suite, j'ai envie de vous dire « Achetez une carte mère PCI Express 2.0 ». Mais il y a un malaise. Même Jack Bauer ne pourrait me faire avouer les raisons qui me poussent à vous dire que ce sera un achat « futur-proof ». Car actuellement, le surcoût (50 euros de plus pour la P5E) n'est vraiment pas justifié. Il pourrait l'être dans les années qui viennent. Jack, lâche ce couteau !

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 110 euros.
Config 3 : Asus P5E (Intel X38/Socket 775), environ 200 euros, ou Asus M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le disque dur

Je fais encore des cauchemars la nuit suite à l'expérience RAID 5 qui s'est soldée par un fiasco sur Josette, ma machine de travail. Josette n'est plus la même depuis, un peu comme nos relations. On ne se regarde plus pareil, et pire, je n'ose même plus utiliser iTunes. Un conseil donc : contentez-vous du RAID 0 et du RAID 1, vos Josette vous en sauront gré.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.



Le routeur WiFi

Le monde des routeurs n'évolue pas vraiment. Quelques modèles se disent capables d'améliorer vos pings et donc de vous rendre meilleurs dans les jeux. Techniquement, ils utilisent un concept vieux comme le monde, le QoS qui permet de faire passer en priorité un certain type de données avant d'autres. L'idée marche merveilleusement sur un réseau local, elle ne corrigera pas les problèmes de l'ADSL.

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.



La RAM

Quelques fluctuations ont eu lieu dans le prix de la Ram qui a tenté une remontée. Ça n'a pas pris, certains kits sont toujours sous la barre des 50 euros. Et mine de rien, les vendeurs de mémoire sont un peu dans le rouge à cause de ces prix, il est temps que la DDR3 se démocratise pour eux... On rappellera que sur la config 3, les 4 Go de mémoire sont un luxe et que seuls 3 seront utilisés par un Windows « 32 bits ».

Configs 1 et 2 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz), environ 110 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Mai 98 : la France joue à domicile ! D'où un incongru footballeur en couv' de votre magazine préféré. Le numéro neuf trois ne sera pas celui de la rébellion...

Ah si en fait, un peu de contestation est toujours salutaire par les temps qui courent... Malgré tout le respect que je dois à mes glorieux aînés, difficile de rester solidaire avec le test de StarCraft ! Ça arrive à tout le monde de passer à côté de son sujet mais bon, de là à dire que la campagne solo du jeu prend 200 heures à terminer (dont 20 pour la dernière mission !), y'a un gouffre. Monsieur Pomme de Terre devrait L2P avant de se plaindre de se faire rusher sur battle.net... Bon, ne tirons pas sur l'ambulance et saluons plutôt le grand retour d'Howard Bulot, qui commente chaque news avec une réflexion pleine de sagesse. Ahem.

STARWARE

Gros papier de Wanda sur le tournage des séquences vidéo qui ponctuaient les excellents Wing Commander, suivi d'une preview du meilleur truc vidéoludique jamais produit par la Belgique hormis Yavin, j'ai nommé Outcast. Les previews se suivent et se ressemblent, c'est le mois du fétichisme mécanique avec Star Wars Force Commander, MechCommander et Urban Assault, avec en point d'orgue une présentation de Mankind. Si, si, le jeu qui vous appelait sur votre téléphone : marrant de voir que 10 ans plus tard le soft existe encore, malgré le four phénoménal en terme de ventes (www.mankind.net).


Starcraft, un peu martyrisé...



RENDEZ-VOUS DANS 10 ANS

Les tests, donc. StarCraft étrillé, mais on reviendra pas dessus, errare humanum est... Un simulateur de vol (F15), un RPG action (Die By the Sword), deux add-on pour Duke Nukem (on ne pouffe pas !), deux jeux nazes mais beaux (Forsaken et Incoming), quelques titres de milieu de tableau et zou, fini la rubrique. Direction le CeBit de Hanovre, le grand Salon européen du matos, où l'on présentait sans sourciller des écrans plasmas 42 pouces à 200 000 francs (30 000 euros...). On achèvera la lecture avec quelques previews dont Unreal, Falcon 4, Prost Grand Prix et l'incongru Final Fantasy VII, un grand succès console qui a éveillé pas mal d'entre vous aux RPG sauce japonaise. Allez, c'était mon dernier Et Poke et Peek (je me casse faire des jeux, j'en ai marre d'en parler), j'espère que dans 10 ans il y aura un gus qui fera de même sur les numéros que mon équipe et moi-même avons réalisés ces 12 derniers mois, sur papier électronique ou web 3.0. Rendez-vous en 2018 dans ces pages, pour un hommage à ma gloire. Ou pas !

STYX



L'Espagne pointe sa corne dans Joystick.



Virgin Interactive, l'ancien roi de la stratégie.



La contestation gronde avec ces pages d'actu « alternatives ».



VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
335 694 Des wheels et des bosses!
335 695 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
335 696 Âge de glace 2: Extrait 2
335 697 Une langue gigantesque!
335 698 Wheelings d'enfer!
335 700 Mr Bean: Galère aux WC!
335 699 Tuning et jolies filles!
335 701 Teddy l'ours tueur!
336 013 Manga: Bleach
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+700 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ HI-FI MP3
Alarme anti-vol 335 877
Ambiance d'horreur 335 878
Battements de coeur 336 044
Bébé appelle maman 335 879
Bébé en colère 335 880
Bébé mix 335 881
Bébé qui parle 335 882
Bébé qui rigole 335 883
Bébé se marre 335 884
Bruit du moustique 335 886
Bruits érotiques 335 887
Cigales 335 888
Classé X 335 889
Décrochez, oui chef! 335 890
Eclair et tonnerre 335 891
Festival de pets 335 892
Forêt zen 335 893
Fou rire de bébé 335 894
Loup hurlant 335 896
Miaulement de chat 335 897
Mitrailleuse lourde 335 898
Moteur de Ferrari 335 899
Moteur de moto 335 900
Pets 335 903
Pluie de bisous 335 904
Prout! Rire sadique! 335 905
Rire démoniaque 335 906
Rires de bébé 335 907
Salle d'opération 335 908
Sirène d'alerte 335 909
Sirène de police 335 910
Star Wars-Combat au sabre laser 335 911
Techno killer 335 912
Téléphone explosif 335 913
Ultrasons 335 914
Vache qui meugle 335 916
Vieux téléphone 335 917
Youyous arabes 335 918
"Allo! Ici la gendarmerie!" 335 919
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+8000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
VARIÉTÉS (suite)
TOP!
CINÉ, TV (suite)
DANCE, ELECTRO
POP, ROCK
METAL, HARD ROCK
VARIÉTÉS
ZOUK, REGGAE
ITALIE, LATINO
RAI, ORIENTAL
CINÉ, TV
PUBS TV
BRUITAGES, FÊTES
HYMNES, RÉGIONS
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 83111 ou 0899 706 222
+1300 JEUX MOBILE: JEUX au 83111
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS: Envoyez par sms la référence au 81122
TÉL: Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+7000 LOGOS: LOGOS au 81122



Playstation.fr
7+
www.pegi.info
PATAPON
Laissez le rythme vous envoûter
Vous n'avez pas le choix. Vous n'aurez que votre sens du rythme pour guider votre armée de Patapons. Entre chants et battements de pied, votre vie risque d'être mouvementée.
SLIM & LITE*
PSP
PlayStation®Portable
*Fine et légère
Patapon™ © 2008 Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 Rolito/Interlink. Publié par Sony Computer Entertainment Europe. Tous droits réservés.
PlayStation et "PSP" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. est une marque déposée de Sony Corporation. Tous droits réservés.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €***

E04J

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €***

E204

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.